

Make THE Game

Edição #23 - Março de 2020 - www.condadobraveheart.com/forum



*Artwork por yuumei



INSPIRAÇÃO PARA

JOGOS

Não pare por falta de ideias, busque referências! **46**

Projeto Valente **16**

Simon The Lumberjack

Entrevista com Hudell, responsável pelo projeto Orange Season!

40

Game Design **64**

O bom, o mal e o **GRINDING.**

Comandos **78**

Object Pooling:
Otimizando projéteis na **UNITY.**

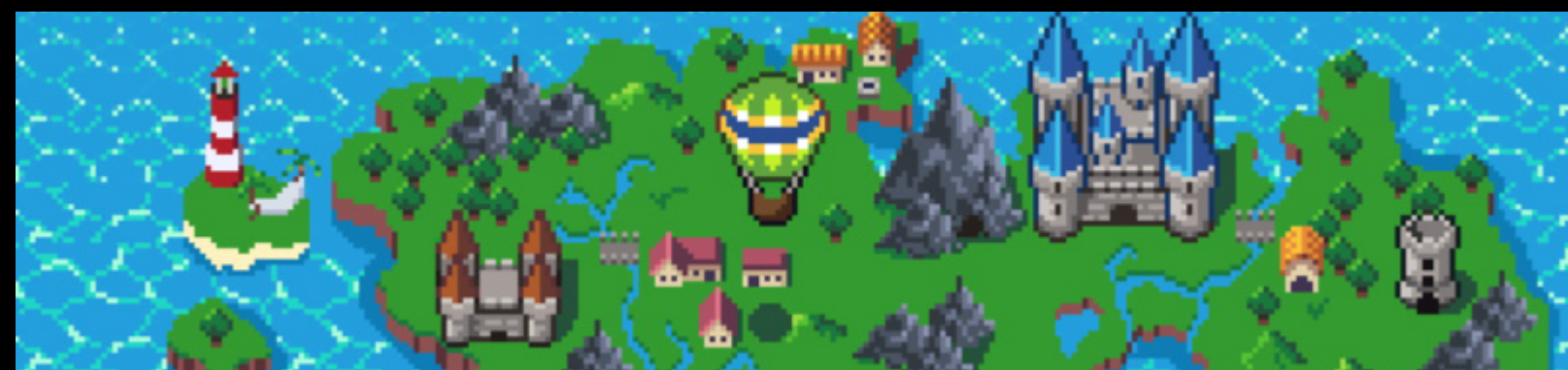
Histórias **86**

Aspectos da narrativa **EM JOGOS.**

Estúdio **90**

Convertendo
(Propriamente)
MIDIs PARA OGGs!

Não deixe de nos fazer uma visitinha!



**CONDADO
BRAVEHEART**

Acesse:
<http://www.condadobraveheart.com/>

Tempo de tentar MAIS!

A transição continua a todo vapor pra nós, na nossa recém nomeada Make the Game!

Olá, caro leitor. Se me permitem recordar, como já havia dito a **Mari-san** na edição 2 da **Make the RPG**, nosso objetivo é e sempre será *“auxiliar os usuários para que tenham uma visão mais ampla do imenso horizonte que é o mundo da criação de games amadores, da importância em levar a sério cada quesito do jogo a ser criado”*.

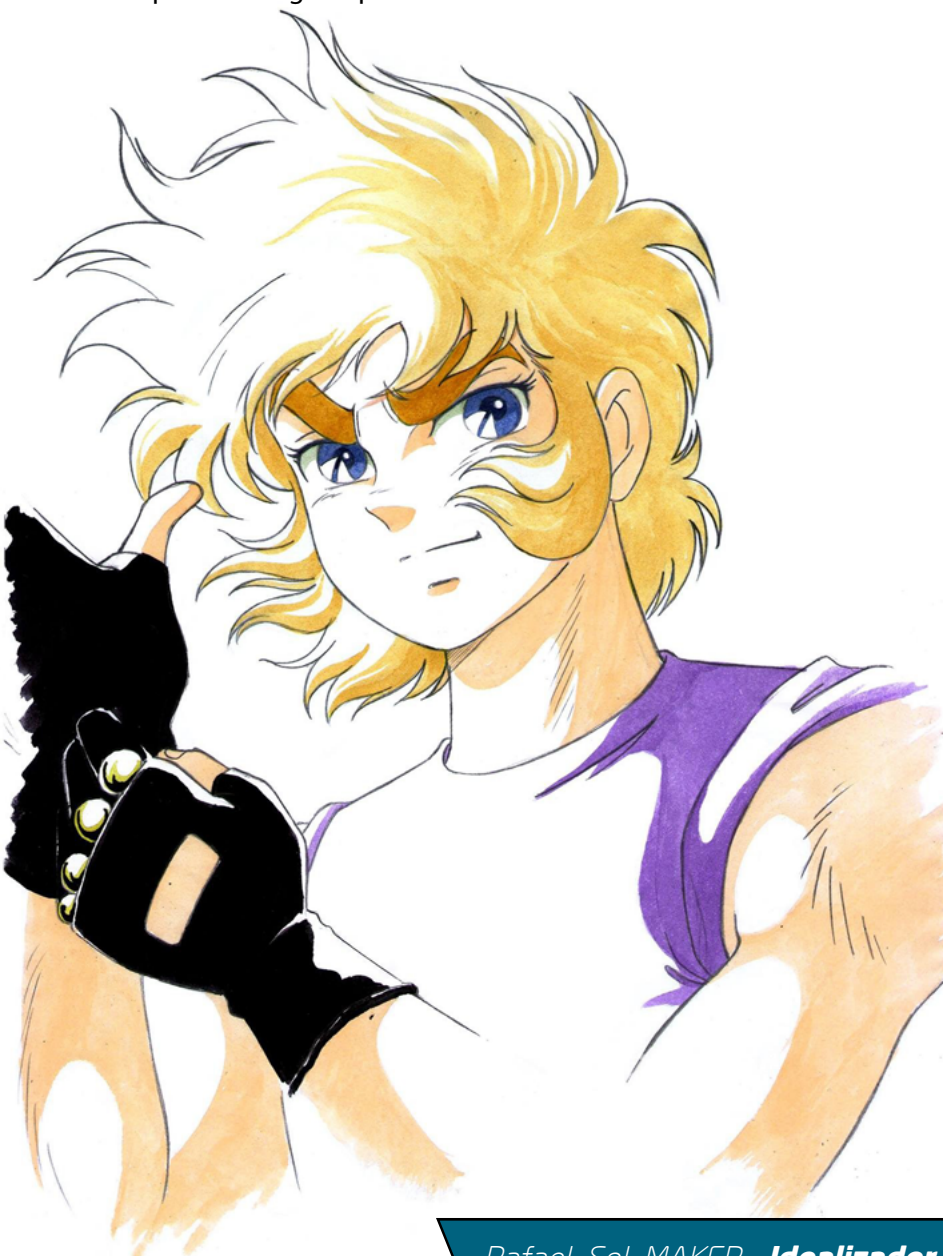
Só que tem coisas que só reparamos tarde demais, como a adição tardia da seção **Estúdio** na edição 10 ou da específica de **Game Design** só agora na anterior, apesar dessas coisas estarem na cara o tempo todo. Inferi isso por que nem todos que estavam nas primeiras edições da revista estavam tendo uma visão completa de um jogo, inclusive eu, isso só foi uma coisa desenvolvida com o tempo e muito estudo. Demorou muito para eu perceber algo importante...

Essa ideia que vou apresentar agora só amadureceu na edição 10/11 pra frente, mas que tenho tentado trazer todas as vezes que dirigi estas páginas. Desde aquela época eu me coloquei uma meta pessoal que acredito que pode servir para todo leitor que passar por nossas páginas: Tente fazer mais aqui e agora, sem deixar pra depois. Na verdade, sempre é tempo de tentar se aprimorar, de ter mais iniciativa e proatividade, de sair da sua área usual um pouco e tentar alguma coisa diferente, sair da zona de conforto.

Por que falo isso? Além dos ganhos óbvios, esse é um desafio diferente dos demais, um que não acaba nunca, mas que todos saem vitoriosos. Também pelo fato que essa é uma busca constante, algo que também se reflete nas páginas dessa revista nesse processo de mudança atual e que definitivamente se torna uma das metas dessa publicação a partir de agora.

Ao invés de publicar apenas o esperado e comum, ou focar apenas nos tutoriais de sempre, por que não tentar ousar um pouco aqui também, para incentivar que vocês também tentem ir além aí fora? A partir de agora lanço esse desafio para todos nós e pra todos vocês que estão lendo essa revista! Você topa?

Desde já desejo uma boa sorte para todos os envolvidos e que possamos publicar todos esses nossos avanços por estas páginas!



Rafael_SoL_MAKER - **Idealizador**

Boa leitura! 

REVISTA

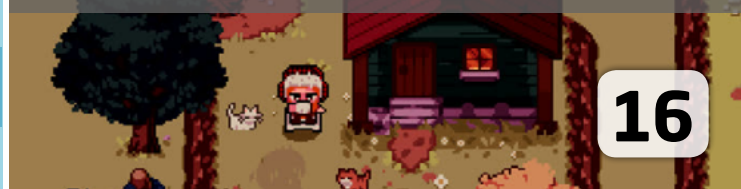
- 05** STAFF & CRÉDITOS
Como qualquer organização que se preze...
- 06** CORREIOS
Post vai, post vem...
- 10** CONFIRA
Período de muito planejamento...
- 12** BRAVEART
Especial: Amigo secreto - Presenteal
- 102** DESPEDIDA
O maker de ontem e o Game Designer de amanhã

COLETIVIDADES

- DO MAKER **20**
O legado da comunidade VIPRPG
- COLUNA 1 **34**
O que todo o jogo se tornará
- COLUNA 2 **37**
Mind Grinding: Acumulando EXP desnecessária
- ENTREVISTA **40**
Com Hudell!

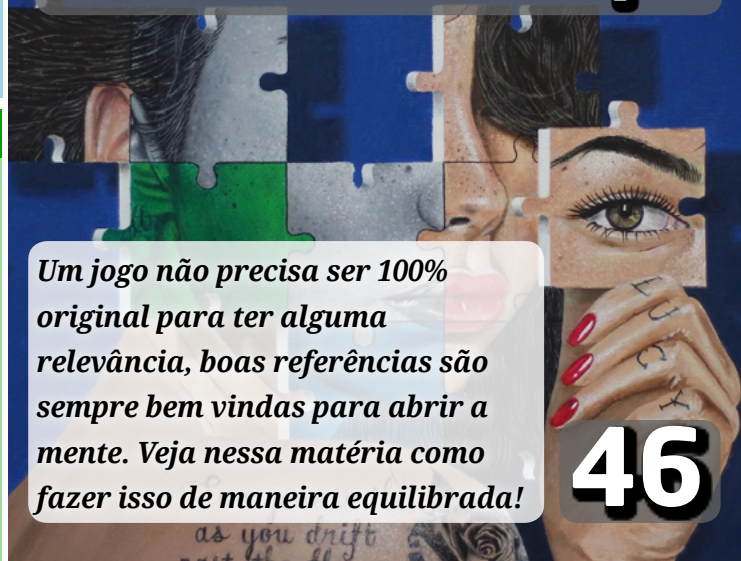
PROJETO VALENTE (VERÃO 2020)

Simon The Lumberjack



16

Matéria de Capa

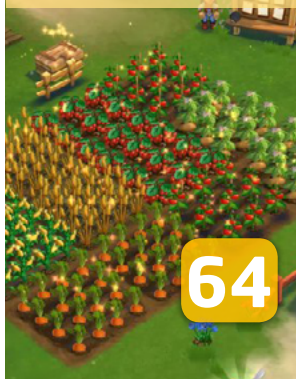


Um jogo não precisa ser 100% original para ter alguma relevância, boas referências são sempre bem vindas para abrir a mente. Veja nessa matéria como fazer isso de maneira equilibrada!

46

GAME DESIGN

O bom, o mal e o Grind



64

GRÁFICA

O que esse símbolo traz a sua memória?



69

COMANDOS

Object Poling: Otimizando projéteis na Unity



78

HISTÓRIAS

Aspectos da narrativa em jogos



86

ESTÚDIO

Convertendo (propriamente) MIDIs para OGGs



90

Como qualquer organização que se preze...

Um quadro de funcionários é sempre necessário para que uma iniciativa dê certo.

Nossa equipe contou com os seguintes "peões" nesta 23ª edição:



JABÚ LANI

CARGO:
COORDENADOR GERAL

FEITOS NA EDIÇÃO ATUAL:
De maneira focada e at, distribuiu as tarefas entre a equipe e disponibilizou diversas matérias. Teve bastante trabalho!



CROSS BELMONT

CARGO:
REDATOR

FEITOS NA EDIÇÃO ATUAL:
Manteve a ótima consistência desde que entrou na equipe e trouxe mais um belo capítulo da série "Lendas do RPG Maker"!



ELIYUD WAYNE

CARGO:
REDATOR

FEITOS NA EDIÇÃO ATUAL:
Novamente atuando como um "Coringa" no time, ajudou demais com conteúdos que estavam em falta em nosso estoque na redação!



DOBB KÃO MUNISTA

CARGO:
REDATOR

FEITOS NA EDIÇÃO ATUAL:
Mesmo bastante atarefado em assuntos pessoais da sua união (a soviética), Dobb foi de enorme ajuda e contribuiu dignamente com a equipe!



JULY ANNA D'ARK

CARGO:
EDITORA CHEFE

FEITOS NA EDIÇÃO ATUAL:
Focou exclusivamente na montagem, mas ficou sempre na espreita para cobrir as poucas lacunas que ficaram abertas...

CONDADO BRAVEHEART EDITORA

Idealizador: RSM
Coordenador-geral: RSM
Redator-chefe: RSM
Editores-chefe: July Anne
Redatores: Cross Maker, RSM, Dobberman & Eliyud

Make The Game

www.condadobraveheart.com



Esta revista está licenciada sob a Creative Commons - Atribuição - Não Comercial - Sem Derivados 4.0 Não Adaptada.

RENDERIZADO EM ADOBE™ PDF 1.7. Recomendamos a sua leitura com Adobe™ Acrobat Reader®

Post vai, post vem...

Desta vez tivemos alguns feedbacks, ao contrário da edição anterior...

Caso tenha algo para comentar sobre a revista ou queira divulgar algo, basta entrar em contato com algum membro da equipe pelo site do [CONDADO BRAVEHEART](#).



Raizen (Condado Braveheart)

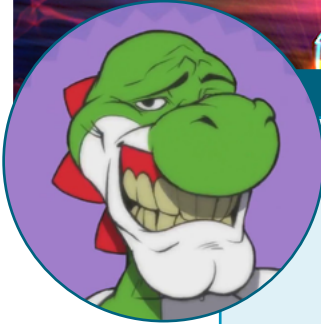
Ficou bem show! Bom, a mudança eu vejo mais por parte da comunidade **Condado**, que fez a mudança para *GameDev* em geral. Sempre curto as entrevistas e fiquei bem lisonjeado do tio **Resque** ter citado eu e meu projeto. Novamente parabéns a galera aí! Vou fazer como nas edições anteriores e tentar divulgar o máximo para o pessoal que curte esse tipo de material!

Redação da Make the Game

Nossa equipe fica satisfeita com a sua satisfação **Raizen**, nós é que agradecemos por podermos divulgar o seu excelente jogo "**Kamigami: The battle of gods**"; torcemos para que você tenha sucesso para completar o seu jogo e poder divulga-lo não somente para as comunidades makers, mas também para toda a comunidade de game devs em geral, a nossa mudança é justamente para expandir ainda mais não só a nossas fronteiras mas também para desenvolvedores como você que fazem um excelente trabalho. E obrigado mais uma vez pela contribuição.



Visitem o tópico do projeto
na [CENTRO RPG MAKER](#)
e no [CONDADO BRAVEHEART](#).



Yoshi (Condado Braveheart)

Esses processos de transição consomem bastante da equipe, sei bem como é isso e vocês estão de parabéns pela edição, já que conseguiram efetuar essa mudança de ares de maneira sutil e bem bolada.

Todavia...

Recomendo que, mais do que nunca, botem o cargo de colaborador para funcionar (caso ainda exista) ou terão problemas com falta de conteúdos. Não deve ser difícil encontrar gente que tenha muito a adicionar em termos de conteúdos em comunidades de GameDev mundo a fora, mas ai é com vocês.

Acredito que agora já podem dar baixa no **DeLorean** lá no Detran (ou deixá-lo na garagem por um bom tempo...), pois, estão iniciando uma nova era e tudo o que ficou no passado servirá de base para um futuro promissor, essa matéria de capa deve ter dado um trabalho absurdo, mas explicou bem que trata-se de novos objetivos, de expandir horizontes e não um recomeço. Particularmente, gostei bastante da entrevista, o nível de fódisse do **Resque** aumentou depois dessa kkkkk

Boa sorte, seus "**bucho de égua**"!

Não há como negar: Ao longo das edições usamos bastante o DeLorean em viagens no tempo, para resgatarmos fatos históricos.

É chegada a hora de olharmos para o futuro e tornar a usá-lo apenas em ocasiões realmente especiais!

Redação da Make the Game

Nosso eterno mestre Dino! Muito obrigado pelos sábios conselhos de mestre, nossa equipe está empenhada em se dedicar cada vez mais para o melhoramento e organização não apenas de prazos mas também de conteúdos. Estamos trabalhando a todo vapor e certamente não só estaremos de portas abertas para novos colaboradores como buscaremos encontra-los, agora com esta nova fase estamos decididos a trabalhar arduamente para honrar os compromissos que nossos velhos mestres de guerra nos entregaram a confiança para trabalhar, desde já agradecemos a disposição.





Caio Varalta (Condado Braveheart)

Olha...

Parabéns pela iniciativa e coragem, pessoal.

A proposta de ter uma **'Make The Game'** abre portas para que o projeto da revista cresça e vá muito além do que já foi.

É uma oportunidade para abrir as portas e bater os conteúdos da revista para o mundo afora. Reforço o que o **Yoshi** comentou: agora, mais do que nunca, dá pra buscar apoio de muitas fontes e ter conteúdos cada vez mais refinados.

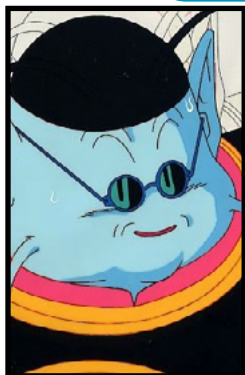
Eu sempre tenho um ataque de nostalgia que quase me eletrifica toda vez que abro um .pdf da revista. Não preciso nem ler o conteúdo, só bater o "zóio" já causa um 'UAU'.

Achei muito divertida a retrospectiva dos conteúdos, top 10, 7 etc. sobre as matérias e revistas. E gostei bastante dos conteúdos novos produzidos como a matéria das lendas **Mack & Blue**.

O Design e disposição de todos os conteúdos está mais impecável do que nunca. Extremamente adorável.

Sem mais delongas e sem "puxassaquismo", a minha última mensagem de 2019 para esse grupo que tem o projeto mais legal do planeta:

Desejo à vocês para o ano que vem, e para o futuro da revista, que os bons e mais pacíficos ventos guiem o vosso navio e toda a marujaiada para as melhores terras avistáveis; e que vocês possam, cada vez mais, explorar o vasto mundo randomicamente construído; conhecer os npcs mais simpáticos possíveis, que contribuirão com quests que trarão conteúdos inigualáveis; que vossa jornada seja repleta de tavernas e risadas; desafios e conquistas; pensamentos e conexões; jogos e histórias!



Easter Egg 1!!!

Existe uma lenda que diz o seguinte: "Quem não conhecer o Caio Varalta e questionar-se sobre ele dizendo "Caio quem?", aumentará repentinamente sua força e velocidade..."

Redação da Make the Game

Aaaaahh! Como é bom recebermos uma mensagem de um dos nossos leitores de carteirinha hahaha

Nossa equipe se alegra grandemente com o seu apoio **Caio Varalta**, ficamos felizes em saber que nosso trabalho tem gerado frutos e resultados para a comunidade, apesar da mudança e expansão para novos horizontes nossa revista não deixou e nem deixará de lado conteúdos referente ao **RPG Maker**, esta mudança se deve mais ao fato dos novos tempos, hoje com o crescimento de desenvolvedores indies a busca em nossas comunidades por aprendizado e compartilhamentos e ideias para outras engines tem sido bem amplo e extenso, e esperamos sinceramente que com esta nova cara a revista possa avançar com o futuro de desenvolvimento de jogos no Brasil, sem é claro deixar de lado os conteúdos preciosos e valiosos que o **RPG Maker** nos proporcionou durante tantos anos.





Indeterminado (Condado Braveheart)

Gostei do conteúdo, design, capa da **'Make The Game'**, (acho que não combinou a numeração "22"). No entanto entendo que é uma continuação do projeto. Parabéns a todos os envolvidos e também aos que contribuíram e não estão mais na equipe. **"Felicidade e vida longa a Make The Game"**.

Redação da Make the Game

Ficamos gratos pelo seu apoio! Realmente a numeração acabou confundindo de certa forma o público que acompanhava nosso trabalho, mas a grande verdade é que acabamos, por maioria, decidindo permanecer a numeração para não parecer que abandonamos ou deixamos nosso trabalho. A revista **Make the RPG/Make the Game** carrega uma história e um legado dentro das comunidades, e acabamos optando por permanecer assim para mostrar que ainda seguimos firmes no que buscamos que é. Incentivar e informar desenvolvedores de jogos a progredirem em sua caminhada, só que agora com uma amplitude maior nas diversidades de jogos.



Corvo (Centro RPG Maker)

Mais uma!
Ainda não li nada, mas deixo meu apoio moral. Fiquei curioso sobre a matéria do pantufas, minhas anteninhas preconceituosas dizem que o título deveria ser **"Aprenda como não se deve criar um sistema com Yanfly"**. Claro, tenho que ler pra ter certeza. Já deixo meus parabéns à equipe. E nada de férias, quero uma edição de ano novo antes da próxima quarta-feira.

Jully Realista



Apesar da brincadeira, estamos com dificuldades até para mantermos os lançamentos trimestrais, devido à falta de membros na equipe e a baixa colaboração externa que recebemos (agradeço de coração aos que ajudam).

O que podemos fazer é mantermos o ritmo atual e ir melhorando gradativamente...

Redação da Make the Game

Uma edição por semana? Assim você quebra a gente Corvo hahahaha, mas desde já agradecemos pela colaboração e apoio que está nos dando com a nossa equipe, estamos nos esforçando bastante para mantermos uma periódica balanceada e justa para as publicações da edições.



Período de muito planejamento...

Durante a produção desta 23ª edição, muita coisa foi (e está sendo) planejada nos bastidores da renovada staff do Condado Braveheart. Não tivemos tantas novidades desde Dezembro do ano passado, mas podemos destacar:



DISCORD

Canal do Condado no Discord!

Após um longo período de debates internos na Staff sobre a viabilidade de ter um canal do Discord para o Condado Braveheart, a ideia foi posta em prática e tem sido bem sucedida! [CLIQUE AQUI E FAÇA PARTE DESSE GRUPO!](#)

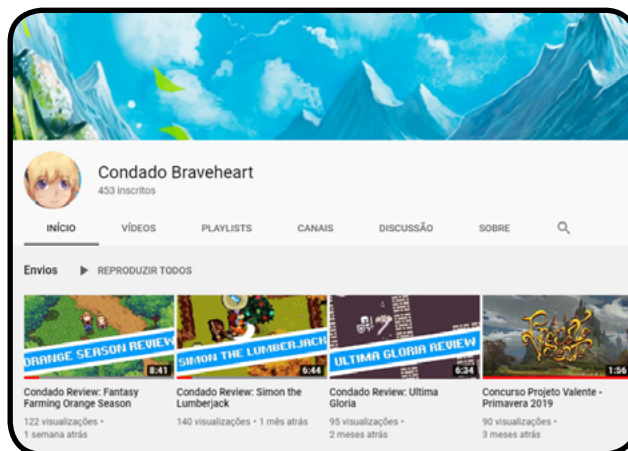


Consistência na postagens

A renovação que a equipe teve no ano passado foi importantíssima em todos os aspectos, isso possibilitou que novas ideias fossem botadas na mesa para melhorar a comunidade e algumas, que estavam congeladas, foram postas em "Banho Maria" para serem postas, efetivamente, em prática.

Algo que é bem perceptível é o aumento no fluxo de notícias e matérias, agora não teremos mais longos períodos sem novidades e conteúdos interessantes relacionados ao **GameDev**.

Acessem o [CONDADO](#) e fiquem por dentro dessas novidades, alguns debates podem ser iniciados a partir dali!



Canal do YouTube "desenterrado"

Star Gleen, um dos antigos administradores do Condado, era o principal responsável pelo canal do YouTube, onde sempre trazia vídeos de gameplays e análises de projetos, além de novidades da comunidade.

Desde sua saída do time, o canal ficou em estado vegetativo e praticamente morto, porém, recentemente novos vídeos foram postados e um cronograma de datas está sendo elaborado e posto em prática aos poucos.

[VISITEM O CANAL](#) e vejam os vídeos recentes, seu projeto pode aparecer lá, caso tenha interesse!

Não deixe de conferir nossos parceiros!

CENTRO

RPG MAKER



MOVE YOUR GEARS

Acesse:

<http://www.centrorpg.com/>



Especial:

AMIGO SECRETO - PRESENTEAL



*Floco, Mestre dos Presentes - Por NineK
Caixas de presentes por Caster*

Na **Gincana de Natal**, que tivemos no Condado Braveheart durante o mês de Dezembro de 2019, os participantes podiam presentear outros membros (escolhidos aleatoriamente entre os participantes) com trabalhos de sua autoria, que seriam postados nas academias correspondentes. Vejam a seguir os belos trabalhos que surgiram como presentes na academia de arte!



De ERANOT



Para ELIYUD





De UDDRA



Para LORD WALLACE

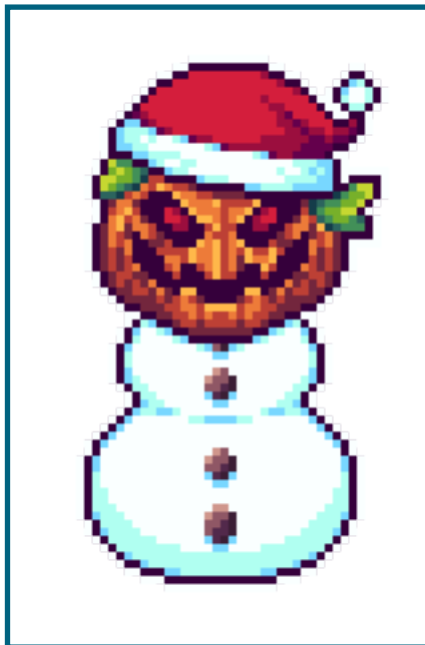


De ELIYUD

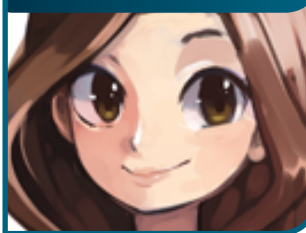


Para UDDRA





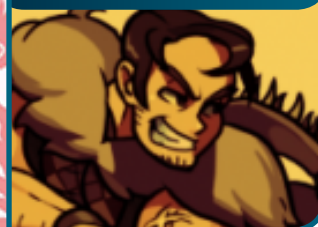
De NINEK



Para ERANOT



De VALOR

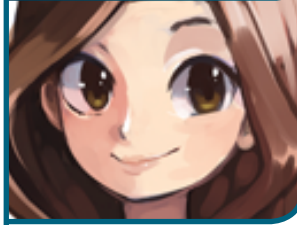


Para ELIYUD





De NINEK



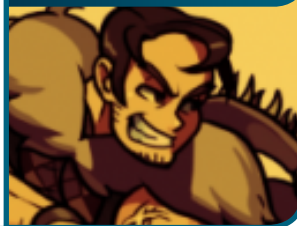
Para LORD WALLACE

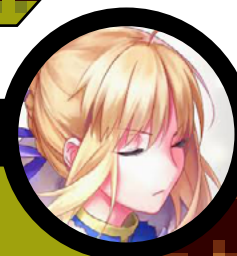


De UDDRA



Para VALOR





UMA GRATA SURPRESA

Originalmente desenvolvido por [poneibit](#), para uma Game Jam de Dezembro do ano passado, Simon The Lumberjack tomou ares mais altos e hoje é um belíssimo projeto, muito elogiado por onde é postado/divulgado.

Foi uma daquelas "aparições meteóricas", que ninguém está esperando e que surpreende pelo altíssimo nível de cuidado e capricho. Em uma disputa com grandes projetos, este conseguiu se destacar e cativou o público. [Vejam aqui como foi!](#)

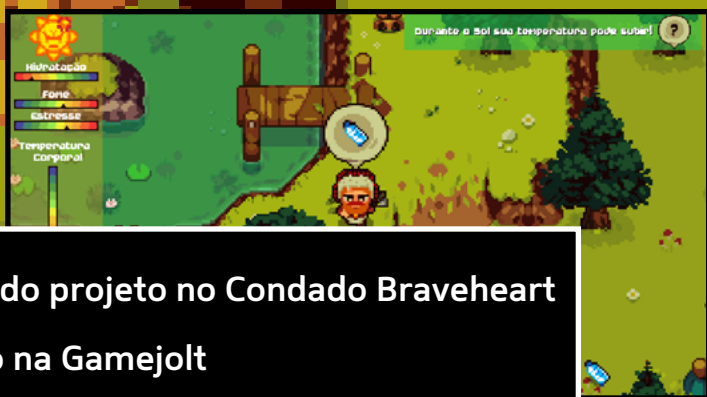
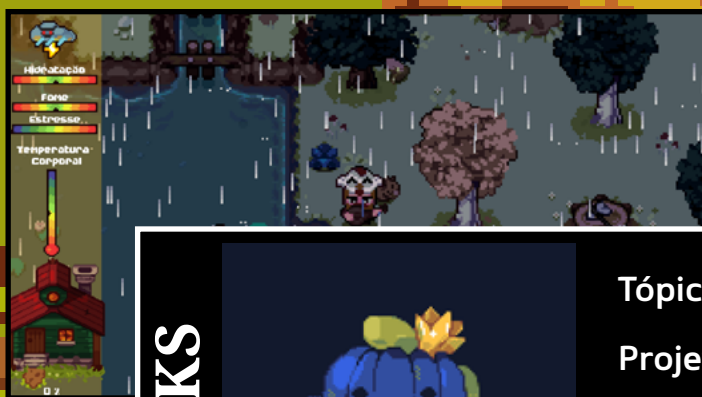




O GAME EM SI

No game, você está na pele de um lenhador e tem como objetivo construir uma casa no meio da floresta e sobreviver, utilizando recursos naturais para tudo.

Variações climáticas, níveis de status do personagem e inúmeros detalhes no cenário que devem ser bem explorados para que a jornada não acabe tão brevemente...



LINKS



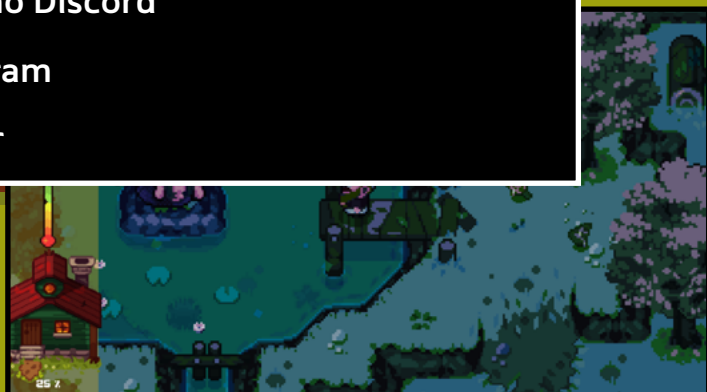
Tópico do projeto no Condado Braveheart

Projeto na Gamejolt

Canal no Discord

Instagram

Twitter



RESULTADOS DA JAM:



Banner: NineK , Borislav Mitkov (personagem esquerdo) e Michelle Hoefener (personagem direito).

Neste mês de Março de 2020, uma JAM com o tema "criação de personagens" foi realizada no Condado Braveheart (Clique na imagem acima para conferir).

A JAM em si, consistia na criação de um personagem (visual e história de fundo) com base em um tema que foi revelado algum tempo depois do início do evento, que foi o seguinte:

" Há um peso no ar, cheiro de véspera de batalha. Na longa fila de mercenários aguardando a inscrição para o recrutamento, encontra-se alguém. Segura uma arma não convencional. É difícil até dizer que é capaz de atacar com aquilo."

Tivemos ótimas participações e listaremos, a seguir, as 3 mais votadas. Todos os participantes receberam prêmios e medalhas.

1º LUGAR

Ignácius Braveheart

Por: Alkemarra



Este velho, que você cobiça como oponente na arena, não é bem o que tu esperas, devo advertir. O nome é Ignácius, para uns é apenas um homem que esqueceu a hora de morrer. Pra outros, uma lenda viva. Vou lhe contar um pouco mais, caso ainda mantenha seus desejos em mente, só para não dizer que não avisei.

Apesar de nunca ter derrotado um oponente sequer, também nunca foi derrotado por qualquer um deles. Como isso é possível? Essa é a parte divertida. Ignácius era um explorador qualquer, gostava de mapear regiões e levar o que mais encontrasse de belo pra poder reproduzir em seu povoado. Esse povoado, por sua vez, era comum e humilde, mas visitado por viajantes de todos os cantos do mundo. Muitos dos que por ali passavam, acabavam por ficar. Era um vilarejo aconchegante, seus moradores pareciam viver à base de arte e inventos. Pinturas, músicas, jogos, construções, jardinagem, exploração, TUDO era tão bem feito que parecia ser fruto de alguma magia.

Infelizmente, toda boa história precisa ter sua dose de lágrimas, e esta não é diferente. Na volta de uma de suas viagens de exploração, Ignácius se deparou com a coisa que imaginou nunca ser possível acontecer: seu vilarejo em chamas, ou melhor, cinzas. Cinzas essas que agora serviam de cama para uma enorme criatura alada, que nem sequer notou a chegada do homem desesperado. Não sobrou nada nem ninguém, todo aquele povo alegre e detentor dos maiores dons criativos... reduzido a nada.

Ignácius chorou.

E quando se levantou, estava com uma grande pedra vermelha erguida sobre a cabeça, fora de si, profundamente absorto em sua fúria angustiante. Ele arremessaria a pedra como seu instinto mandava, se não fosse por um detalhe. Ele conseguia ouvir, de alguma forma, seus vizinhos e familiares, não demorando pra notar que a pedra que planejava arremessar na criatura não era comum, muito menos um arma. Ao invés de atacar, passou a arrastar o grande rubi vermelho que por coincidência ou maldade do destino, possuía uma forma que lembrava a de um coração humano. Arrastou-o com muito custo até a criatura e bradou até que ela acordasse com seus berros em meio a lágrimas incessantes.

Não houve tempo de reação para a criatura. Assim que ela viu a pedra, correu, depois voou e depois desapareceu. Há quem diga que o tal dragão até hoje anda pelo mundo se comportando como um gatinho, mas isso já seria muito exagero, para uma história. Depois do ocorrido, Ignácius focou todo seu esforço para reconstruir o lugar, que voltou a ser habitado por artistas e criadores depois de um tempo. No mesmo dia nebuloso em que o grande rubi-coração desapareceu, Ignácius também sumiu. Os dois não mais foram vistos no vilarejo que agora já era tão bonito quanto um Condado.

Agora chega de historinhas. Conte isso apenas para rir da sua cara de espanto. Esse é só um velho louco carregando uma pedra. Caso ainda queira enfrentar o velhinho, vá em frente. Pode ser que aprenda alguma coisa com ele.

Afinal, estamos falando de ninguém menos que Ignácius Braveheart.

2º LUGAR O Exilado

Por: ludwinn
&
Andre2m10



Não era o que ele esperava, muito menos o que ele queria. Mas era tudo que ele tinha.

Yantü sentava em frente a sua fogueira, usando um pano para limpar minuciosamente o crânio apenso de seu antebraço. Lembrando uma manopla, a bricca era uma arma típica de onde o forasteiro vinha, e longe de lá, instilava medo em qualquer um que a via. Um crânio de tigre reforçado com placas de ferro, símbolo da ferocidade do guerreiro que o afixou permanentemente, era a última coisa que mercenários mal pagos esperavam enfrentar em uma cidade pequena. E era isso que mantia sua pequena renda, mesmo que inconsistente, ser visto como selvagem e feral, um animal. Tal descrição não poderia ser mais imprecisa, pois ele não era intenso; Muito pelo contrário, cinco minutos ao seu lado acalmaria a mais agressiva das pessoas, seja por paz e tranquilidade, ou a inconsciência induzida.

Não longe, ele podia ouvir o som de vozes exacerbadas, claramente da vila próxima de seu acampamento. Não havia perigo de suspeitarem de sua fogueira, mas isso somente pois ele tinha ido pessoalmente alertá-los disso quando ainda era dia. Mas o som incessante o perturbava, e ele mal podia esperar pelo toque de recolher, que traria silêncio ao seu único momento de paz. Porém, no fundo de seu rancor, ele invejava a união daquelas pessoas.

Faziam anos que Yantü não permanecia em um mesmo lugar por muito tempo, muito menos chamava qualquer um deles de lar. Não que isso o incomodasse, ele já havia se acostumado, porém, a solidão enfraquece até a mais inflexível das almas. E a solidão, e a monotonia que causa, planta a semente da saudade na mente, que trás a tona memórias há muito tempo esquecidas, ou lembradas.

A pior das memórias, a que ele mais evitava, mas que a que mais o atormentava, era justamente o motivo pelo qual ele vagava pelo mundo, isolado de tudo, e de si mesmo.

Yantü se lembrava claramente, mesmo que por meio de flashes, do dia em que foi banido de sua aldeia; Tinha acabado de receber sua bricca, e tinha chegado tão, tão perto de chegar ao seu objetivo. De ter a honra de ser um dos guardas que protegiam a tribo em tempos de guerra. No entanto, esse cargo só era alcançado por meio de um combate direto com um dos que já o ocupavam. Ele tentou. E esta foi a tragédia que o desonrou.

Se não conseguiria ganhar de um velho, que já tinha a muito ultrapassado seu tempo de glória, quem dirá ter a capacidade de ocupar o espaço que este guardava? A completa desilusão nos olhos que antes o aclamavam por sua capacidade e pontencial, essa sim foi sua derrota, que o levou para muito longe do lugar que antes parecia constituir sua vida completa.

Atualmente, a mente de Yantü não se afeta tanto por tais memórias. O tempo, sem misericórdia como é, também cura muitas feridas, e reforjou o destino do jovem esperançoso em uma vida de constante luta, e redescobrimto.

3º LUGAR O mercenário supremo



Por: AbsoluteXandy

Há um peso no ar, cheiro de véspera de batalha. Na longa fila de mercenários aguardando a inscrição para o recrutamento, encontra-se alguém.

— Ei, essa coisa está atendendo para o recrutamento?

— Parece que sim, mas é tão pequeno...

— Realmente, sinto como se eu pudesse chuta-lo sem querer alguma hora.

— Como algum assim pode sequer lutar?

— Será que... aquilo é sua arma?

— Uma colher?! Só pode ser brincadeira!

— Ela é feita de quê?

A criatura ouviu a dúvida dos dois homens atrás dele, imediatamente virando para responder.

— Plástico, é um presente importante de minha mestra.

— Mestra? Quantos anos ela tem, cinco?

— Seis.



Mini Série

LENDAS DO



RPG MAKER

Olá Makers! É com muito orgulho que trago a vocês uma matéria especial sobre VIPRPG! que sem duvidas se tornou um dos maiores influenciadores de RPG Maker já conhecidos na história da internet. Esta matéria será totalmente dedicada a desvendar os segredos por detrás desta incrível subcultura maker tão forte na internet.



Para quem não tem a menor ideia do que estou falando, quando se pesquisa no Google **VIPRPG** (tudo junto) é possível encontrar várias imagens do **RPG Maker 2000** e **2003** em japonês onde existem centenas e centenas de personagens nunca antes vistos no RTP da engine, mas que parecem possuírem uma interação direta com os personagens do RTP, alguns dizem que **VIPRPG** é uma equipe de artistas, outros que é uma comunidade, mas eu fui a fundo e decidi tirar esta dúvida de uma vez por todas, pois além de vários sites onde eles são mencionados é possível encontrar várias artworks de personagens da **VIPRPG** no site **pixiv** e entre diversos outros sites onde o termo "**VIPRPG**" sempre se destaca. Pois bem, agora que você entendeu o que é o **VIPRPG** e sua importância que existe, mesmo que indiretamente no mundo maker, vamos as respostas (ou quase isso rsrs).

Conheçam os VIPPERs



Nossa história começa em um site japonês chamado de **2channel** (hoje conhecida como **5channel**), este site japonês era responsável por oferecer a possibilidade de usuários compartilharem textboards (ou seja, textos ou imagens entre eles), sobre determinados assuntos. É como se fosse um grande fórum onde pessoas se reuniam para falarem sobre diversos assuntos. O diferencial é que assim como comunidades makers, o anonimato é o que praticamente prevalece neste site.

E entre eles existia um grupo ao qual era denominado de **VIPPER's**, eles eram uma espécie de fábrica de shitposts (ou memes como muitos conhecem hoje) eles se consideram pessoas VIPs por se sentirem importantes por criarem shitposts de alta qualidade, a qualidade de seus memes eram tão fortes que eles chegavam a fazer postagens que pareciam ser anúncios oficiais de grandes empresas de entretenimento, a comunidade de **VIPPER's** criou uma grande ramificação de diferentes setores, um deles é o que nós conhecemos como **VIPRPG**, que foi um grupo de fãs do **RPG Maker 2000/2003** que se estabeleceu entre os **VIPPER's** para fazerem vários shitposts relacionados a engine que logo em seguida ocasionou na fundação da comunidade **VIPRPG**.

O Berço da VIPRPG



魔王

「来たかアレックス！」

Mas o verdadeiro boom que fez com que a comunidade da **VIPRPG** se estabelecesse definitivamente foi com as toneladas de séries de jogos feitas pelos integrantes denominadas de "*Moshimo*" que literalmente quer dizer "e se". Está era uma série de jogos descompromissadas feitas para serem verdadeiros shitposts em formato de jogos de **RPG Maker** com diversas piadas internas feitas por eles, o primeiro jogo que deu início a toda esta popularidade foi em um game chamado "*What if the Hero is the Strongest?*" onde **Alex** (o protagonista do RTP) descobre que o **Rei do Mal** roubou e comeu as batatas fritas do rei, e com isso ele parte em viagem em busca de vingança, onde ele será obrigado a matar os capangas do **Rei do Mal** os derrotando com apenas um soco ou poucos golpes. A partir daí se originou a comunidade de **VIPRPG** na *Geocities* e nas paginas da wiki que conta com a colaboração de mais de 20 artistas gráficos e mais de 10 artistas sonoros de diferentes sites e blogs (fora os de efeitos sonoros). E ainda hoje é possível baixar diversos jogos ligados a série moshimo que praticamente se consagrou na comunidade

Festivais da VIPRPG



Dentro da comunidade da **VIPRPG** existem alguns festivais que são realizados para os membros em sites separados, onde é feita uma coletânea de projetos em que os participantes oferecem ao público geral. Muitos dos jogos possuem piadas internas da comunidade, porém outros acabam se destacando como jogos bem profissionais. Na comunidade existem 3 festivais:

VIPRPG GW



Festival destinado apenas para divulgação de projetos da comunidade, onde tanto quem é membro quanto quem não é pode participar dentro de um prazo de tempo, onde os membros dão suas avaliações e comentários falando um pouco do que acharam do

projeto, este festival aparentemente não apresenta uma competição, é feito apenas para compartilhamento mesmo, ocorrendo entre os períodos de abril e maio (geralmente).

VIPRPG SUMMER

O **Festival Summer** é igualmente semelhante aos *festivais GW* porém ocorrem nos períodos de julho e agosto (tendo algumas variações de prolongamento até setembro) porém, em alguns anos existem a competição de jogos entre os membros, aqui é dado um prazo para entrega de projetos onde será realizado votações entre os membros para decidirem quais os melhores projetos a serem destacados na comunidade.



VIPRPG RED AND WHITE



Este foi o primeiro festival a ser criado na comunidade da **VIPRPG** e provavelmente o melhor desenvolvido, neste festival são determinadas duas equipes, a equipe "Red" e a equipe "White" (vermelho e branco no caso) onde é lançado projetos entre os membros e os administradores

irão avaliar projeto por projeto e definir a pontuação de qualidade de cada um, após todas as avaliações, será definido qual equipe foi capaz de arrecadar mais ou menos pontos, de acordo com a pontuação de cada projeto individual das equipes somadas.

Além destes existem alguns outros festivais específicos que ocorrem, mas estes em especial não ocorrem todos os anos como os três já citados, eles acabam sendo festivais isolados criados pelos administradores.

Alguns dos personagens da VIPRPG

Na **VIPRPG** existem centenas e centenas de personagens originais, todos criados por toda a comunidade onde ambos acabaram compartilhando seus próprios personagens entre eles, o mais interessante é que entre os fãs, alguns destes personagens criaram a sua própria identidade e muitos deles possuem alguma relação com os próprios personagens do RTP. Como são CENTENAS de personagens não vou citar todos, mas vou citar alguns dos mais influentes dentre eles, espero que gostem.

PS: Lembrando que muitas destas imagens podem ser encontradas no site pixiv que muito divulgou as artworks dos fãs que fazem ligações entre os personagens de VIPRPG e o RTP.

ZACK E ALBERT



Zack e Albert são personagens do RTP e tanto no site do **Pixiv** quando na **VIPRPG** podem ser encontrados varias imagens de diferentes autores que colocam eles como amigos inseparáveis, algumas delas ainda acrescentam **Alisa** e **Mia** como parceiras (também personagens do RTP) formando um quarteto de personagens sensacional.

DRAGÕES HUMANOS



Há também monstros dragões do **RPG Maker 2000** em que muitos dos fãs acabaram criando as versões "humanas" destes dragões, a maioria são meninas (ou melhor dizendo todas haha), alguns artistas colocam

estes "dragões em forma humana" como treinadores e donos destes dragões outros desenharam eles apenas como sendo mesmo a versão humana deles, achei super interessante a proposta, o mais legal é que nesta onda de "dragões humanos" os fãs acabaram criando novos tipos de dragões que não tem no RTP como por exemplo do bizarro "**Dragão Berinjela**".

UM TRIO INUSITADO



Este trio é uma das combinações de personagens mais frequentes na **VIPRPG**, em todos os sites da **VIPRPG** tanto quanto no **pixiv** a maioria dos sprites e artworks em que temos **Brian**, **Falcon** ou **Enryuu** (personagens do RTP) aparecem eles juntos formando uma espécie de "trio imbatível" onde a maioria das imagens é algo engraçado e cômico de se ver, estando presente em diversos projetos e jogos da comunidade. Provavelmente eles devem ter se originado de algum

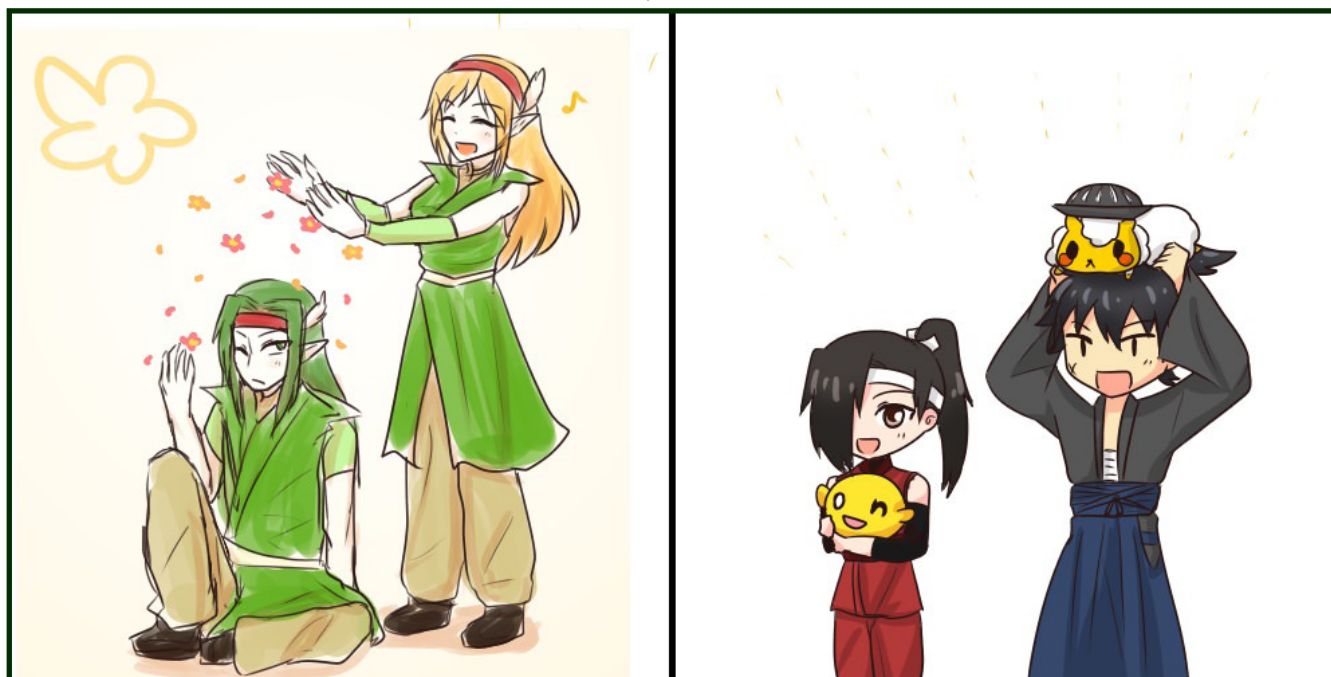
jogo da série **moshimo** e fez um super sucesso entre a galera (que até hoje eu não conheço :x).

CAPANGAS DO MAL



Estes são os grandes capangas do Rei do Mal pelo qual **Alex** enfrentou em vários dos jogos da série "**Moshimo**", inicialmente os três únicos vilões principais pelo qual **Alex** enfrentava eram, o Samurai, o Ninja e o Elfo, com o passar do tempo novos integrantes foram selecionados, sendo eles o Shinigami e o Dragão Azul (todos do RTP). Como eles foram um marco para a **VIPRPG**, por mais absurdo que pareça esta bizarra combinação, elas possuem um significado muito grande para a comunidade. Tanto foi importante que é possível encontrar diversas artworks e sprites onde ambos estão juntos.

RELAÇÕES RTP



Como no **RPG Maker** a maioria dos heróis selecionados é um homem e uma mulher de cada classe de armas, muitos fãs cogitaram na possibilidade de alguns deles terem relações amorosas ou de família entre eles, algumas bem previsíveis (arqueiro macho com arqueira fêmea) como é o caso de **Helen** e **Ardis** do RTP que muitas das vezes são tratados como irmãos, e outros mais inusitados como a ninja **Makuta** com o samurai **Goro** (acho eles muito fofos *-*)).

VERSÕES MALIGNAS DOS HERÓIS



Uma das ideias mais geniais dos fãs foi criar as versões malignas dos heróis do RTP, no site de recursos da **VIPRPG** é possível encontrar diversos chars e faces das versões malignas dos heróis do RTP.

FAMÍLIA DO REI DO MAL

Para quem conhece bem o RTP sabe que sempre existe um char de monstro que simboliza o antagonista principal de um game, pois bem, no **RPG Maker 2000** o personagem em questão é um monstro roxo com chifres bem grandes, e em uma certa ocasião os fãs da **VIPRPG** tiveram a brilhante ideia de fazerem uma família para ele com esposa e até mesmo uma filha, quem diria não? Parece que até os maiores vilões podem ter o seu final feliz hehe. A ideia foi tão bem aceita na comunidade que é possível encontrar diversas imagens onde aparecem a família bem unida rsrs.



INIMIGAS MORTAIS SE TORNAM AMIGAS?

O protagonista do **RPG Maker 2000** se chama **Alex** e como todo bom herói existe um bom vilão, pois bem, já que **Alex** é o protagonista do **RPG Maker 2000** logo o seu arque inimigo seria o **Rei do Mal** (dito aqui anteriormente) mas os fãs como vão longe na criatividade tiveram a brilhante ideia de criarem uma irmã mais nova para **Alex** e advinha só? Pois é, sua melhor amiga é a filha do **Rei do Mal**, diversas artworks de diferentes artistas podem ser encontrados delas duas juntas, estando presente também em diversos projetos da comunidade. Quem diria que laços tão distintos podem se unir rsrs.

TIME DE ELFOS



No **RPG Maker 2003** entre os monstros de batalhas é possível observar entre a seleção de monstros em combate um elfo com pele escura e uma roupa bem estilosa. **VIPRPG** acabou criando além do charset dele (que não tinha no RTP apenas o sprite de monstro) também criou vários personagens elfos que fazem meio que uma parceria, como se fossem seus capangas de batalha, incluindo uma menina elfa que algumas vezes também aparece junta rsrs.

EXERCÍTO GYOKURO



Em **VIPRPG** existe uma vasta seleção de personagens em que todos eles usam um chapéu de exercito, a maioria de cores diferentes, eles são chamados de "**Exercito Gyokuro**", um grupo de meninas que tem chapéu de cores que representam seus poderes elementais, poderia dizer que são quase que power rangers femininas (mas tem homens também além de meninas rsrs).

PERSONAGEM CEGO E GAROTA MUDA



Dois personagens bastante peculiares criados pela **VIPRPG** são dois personagens em que um é cego e a outra é muda, não existem muitas artworks deles como dos outros citados aqui, mas achei interessante postar por eles serem personagens de inclusão social que fazem parte do universo de personagens do RPG Maker como protagonistas heróis (ou vilões dependendo de quem cria hehe).

ARANHA HUMANA



Outra personagem bem curiosa criado pela **VIPRPG** é uma espécie de aranha mulher que as vezes aparece em certas artworks vestida de enfermeira, provavelmente usado para algum jogo de terror onde ela é uma enfermeira que come pessoas em seu hospital, ou então apenas uma aranha que se esconde em cavernas onde seus heróis em um jogo de RPG devem derrotá-la, além de algumas artworks onde ela aparece como LUTADORA DE RINGUE!!! Acreditem se quiser amigos.

ETERNAL

Um dos personagens mais bizarros e assustadores criados pela VIPRPG, ele atende pelo nome de "*Eternal*" e foi criado justamente para ser um chefe final de projetos, seu designer é de uma criatura branca coberta de sangue que parece carregar um globo de água nas costas (e detalhe o "globo de água" se parece mais com um planeta inteiro).

THE WORLD

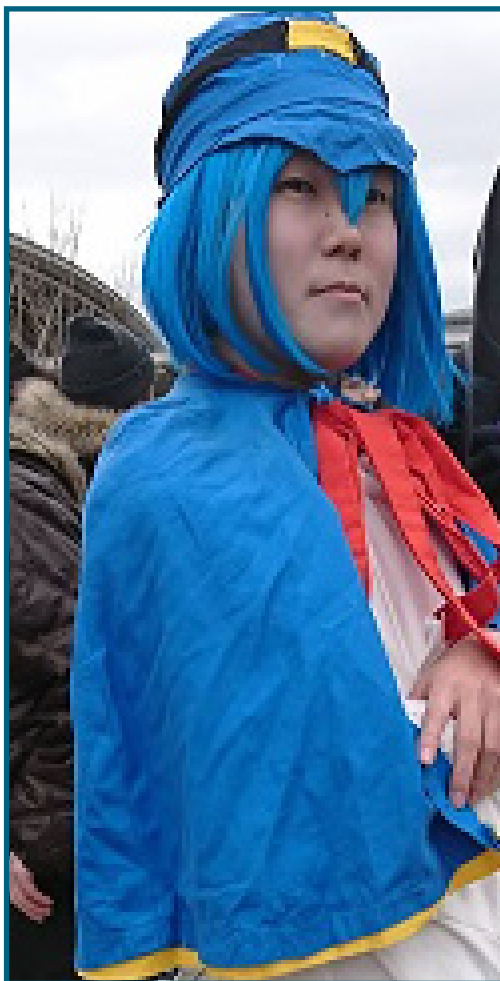
Outra personagem criada pela VIPRPG mas que de certa forma me chamou a atenção, ela atende pelo nome como simplesmente "*The WORLD*" e pode ser encontrado bastante artworks dela por aí, além de charsets que podem ser utilizados em projetos, ela é uma garota com uma camiseta e com um vestido que nele podem ser vistos as estrelas do céu aonde ela fica sempre de ponta cabeça flutuando, eu sempre imaginei ela como um ser que representa o universo rsrs.

HERÓIS DE OUTRAS ENGINES

Apesar da VIPRPG só trabalhar praticamente com o **RPG Maker 2000/2003** isso não impediu eles de criarem chars e faces ao estilo **2000/2003** dos heróis do **XP** ou **VX**, é possível encontrar vários recursos gráficos deles no site de recursos da **VIPRPG** além de terem alguns dos vilões e monstros também do RTP rsrs

Todos estes personagens criados pelos fãs podem ser encontrados em um site específico da wiki onde toda a equipe da **VIPRPG** separou **TODOS** os personagens criados pelos fãs e juntaram em um único link, o site contém atualizações de recursos gráficos até hoje contando com mais de 1000 arquivos e recursos gráficos altamente originais e de excelente qualidade de diferentes artistas, com chars, faces, big faces, chipsets e até mesmo trilhas sonoras originais com algumas tendo até mesmo música tema dos heróis do RTP.

VIPRPG ALÉM DAS FRONTEIRAS MAKERS



*VIPRPG alcançou (e alcança) tanto sucesso que é possível encontrar algumas fotos com diversos cosplays de seus personagens originais criado por uma comunidade inteira de membros comuns de **RPG Maker**. Achei incrível conseguir encontrar estas fotos, porque isso nos mostra que não fazemos parte apenas de "uma pequena comunidade maker" VIPRPG conseguiu mostrar que com união e força de vontade o maker pode ultrapassar fronteiras as quais ninguém acredita que podem chegar.*



VIP RPG

O intuito de criar esta matéria era de mostrar o quanto o **VIPRPG** foi importante para o universo do **RPG Maker** e o quanto ele infelizmente é pouco divulgado ou conhecido aqui no ocidente, mas muito além disso, mostrar o quanto que uma equipe unida pode inspirar pessoas e criar fãs (ainda que fãs anônimos) muitos de nós as vezes pensamos que apenas fazemos parte de uma comunidade maker, mas muitas vezes não vemos que o fato de fazermos parte desta comunidade pode ser muito mais produtivo e inspirador do que pensamos, **VIPRPG** construiu um legado, uma história, ainda que ela morra hoje vai deixar sua historia cravada no coração de muitos, e tudo isso começou com uma simples possibilidade do "E SE", foi por causa destas possibilidades que o grande universo de **VIPRPG** se estabeleceu, mas a grande pergunta que devemos fazer a nós mesmos aqui é: **Qual é o nosso legado maker?**

Esta matéria é um agradecimento ao grande membro **Asuma**, que nos forneceu uma matéria bem aprofundada a respeito das origens da **VIPRPG**, quem quiser se aprofundar um pouco mais neste assunto deixaremos a matéria completa nos links abaixo, lembrando que a matéria esta em inglês.

Fontes e links

Site Oficial da VIPRPG + Site Oficial de Recursos Gráficos

https://www10.atwiki.jp/vip_rpg/

https://www54.atwiki.jp/viprpg_soza/

Matéria completa sobre a origem da VIPRPG, do site mimidoshima em Inglês:

<https://mimidoshima.wordpress.com/2019/03/02/medetee/>

Site das artworks de fãs do RPG Maker 2000/2003 e VIPRPG (entre outros):

<https://www.pixiv.net/>

MENÇÃO HONROSA

Sejam todos bem vindos a estréia da seção extra de nossas matérias do "**Lendas do RPG Maker**", aqui reservamos um espaço para fazermos breves resumos de grandes outros artistas do maker que tiveram uma grande influência na comunidade, porém por possuírem poucas informações sobre si mesmos não oferecem informações necessárias para realizar uma matéria completa. Espero que gostem ^^

HOT TOKE



Hot Toke foi um dos primeiros artistas gráficos (se não o primeiro) a disponibilizar recursos gráficos pela internet referente a battlers de monstros, onde fornecia diversos recursos de batalha para a engine RPG Maker 2000 em seu site chamado "Wild Pudding Territory". Suas

belas artes possuem um traço bem diferenciado com um retoque bem antigo, isso se deve ao fato pela limitação dos recursos artísticos que haviam na época, porém mesmo com esta limitação da época, seus recursos foram muito bem aceitos em toda a comunidade maker, tendo feito parte de vários projetos makers espalhados pela internet, além de diversas homenagens que vários artistas o fizeram, tendo chars de seus monstros feitos por estes autores de diversas engines. Entre eles temos o site Green Leaves, Pikkeru, Mokuro (entre outros). Com o tempo seu site oficial acabou saindo do ar, felizmente a alguns anos atrás ele criou outro site, disponibilizando também seus monstros com uma qualidade aumentada adaptado para o RPG Maker XP. Vale muito a pena conhecer um pouco de seus trabalhos lendários que marcaram história no cenário maker. [LINK DO SITE!](#)

Em uma das battlers de Hot Toke, ele refez o vilão do RTP 2000 com seu estilo de arte diferente e também com um outro estilo de roupa fora da convencional do RTP. E Mokuro, um excelente artista que refez muitos dos personagens do RTP de outras engines ao estilo VX (já citado aqui na matéria de Ruruga na 20ª edição) também refez o Rei do Mal do RTP 2000 não apenas com as roupas convencionais mas também com o estilo Hot Toke.



Rei do Mal versão RTP Original

Rei do Mal versão Hot Toke



Battlers de Hot Toke

Charsets do site Green Leaves





O QUE TODO JOGO SE TORNARÁ

Dessa vez, quero lhes apresentar uma visão um pouco diferente de como os jogos podem ser aproveitados e com que mente eu acredito que os desenvolvedores devem encarar o processo de fazê-los.



Se o resultado geral de um game será bom ou ruim, isso dependerá de inúmeros detalhes...

Acho que a concepção geral que se tem para qualquer produto autoral de mídia é que ele é como um pacote fechado: Uma vez que se para de editar, significa que nada mais será mexido e é daquele jeito que ele foi planejado para ser consumido. É um produto final e só um director's cut ou remix tem a autoridade de reeditar. Isso vale para filmes, livros, músicas e... jogos.

Evidente que isso está mudando cada vez mais rapidamente com jogos que recebem atualizações e correções pós-lançamento, jogos multiplayer ou jogos como

serviço no geral, onde o jogo muda significativamente ao longo do tempo. Mas vamos deixar eles de lado por hora. Para se aproximar do assunto quero pegar outra ponta, dessa vez inusitada e até um pouco polêmica.

Lembro de um antigo tópico sobre descriptadores que tinha na comunidade **Santuário RPG Maker**. O tópico era notável por não se ter um consenso unânime sobre os benefícios vs. o potencial dano que uma ferramenta de engenharia reversa podia ter nos projetos amadores de **RPG Maker** e uma forte discussão

acalorada entre o administrador, **Atoa** (que sempre reforço que foi entrevistado nestas páginas, na 1ª edição) e um membro cujo nickname era **Valkaiser**. Eu sempre quis fazer uma matéria para tentar botar os pesos na balança e deixar cada qual tirar suas conclusões, pois é inegável que por pior que fosse a prospecção, como jornalista maker eu tinha um dever ético de fazer. Não se podia negar a existência dessa ferramenta e os makers tinham que ter a mentalidade preparada para encarar um cenário onde elas existem e podem ser usadas.

O que quero trazer com isso era uma das conclusões que eu pretendia apresentar nessa discussão: A de que a finalidade de uso do jogo sempre será dada pelo usuário final e pouco ou nenhum controle nós, os makers, temos sobre isso. A não ser que enchamos os jogos de DRMs pesadas que eventualmente serão quebradas e tenhamos mais dores de cabeça. Não adianta ter “ciúmes” da sua obra, pois a partir do momento que ela sai do privado e passa a ser do conhecimento coletivo, ela tá suscetível a passar pelo crivo de todo mundo que a consome. Parece ser um raciocínio infantil, mas continue comigo aqui enquanto eu elaboro meu ponto.

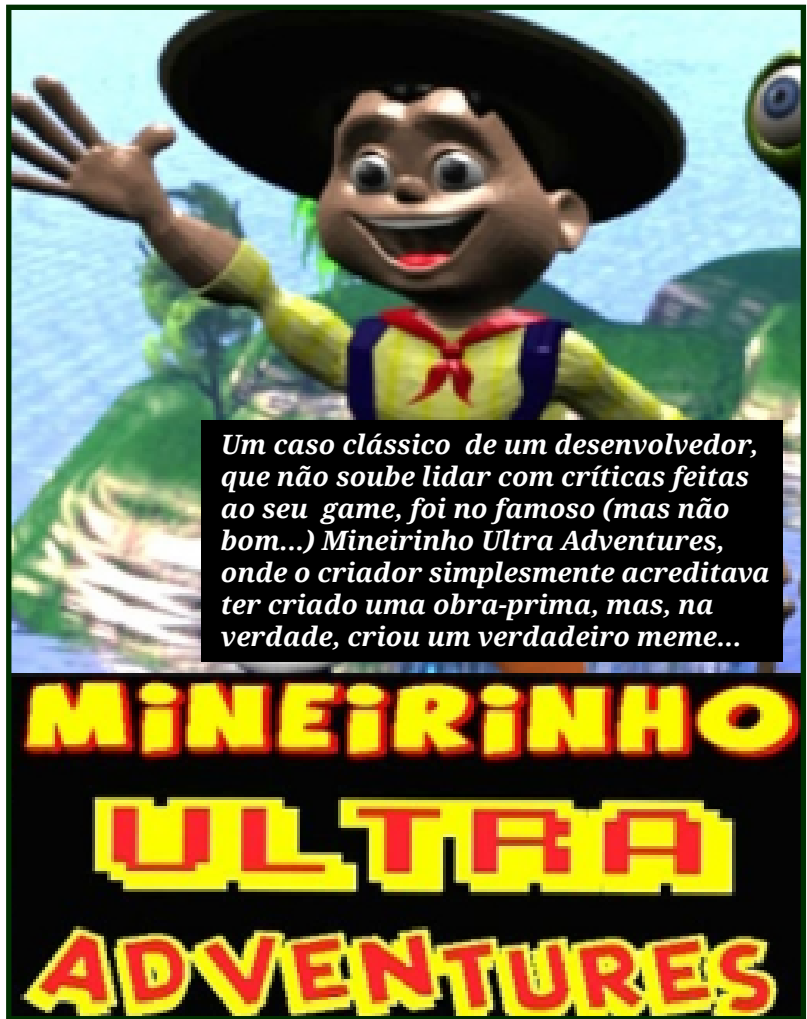
Trazendo isso pra o cenário multimídia mais amplo, para isso existe a possibilidade de ser fazer sátiras, análises e documentários (o dito *fair use*), sites com fãs que com seu headcanon criam suas próprias histórias paralelas ou alternativas na forma de abridgeds e fanfictions, e por aí vai. O que uma pessoa consome também passa a fazer parte dela e ela também se acha proprietária em parte desse produto que ela consome e investe seu tempo e/ou dinheiro. Por isso é bom negócio permitir que os fãs “homenageiem” sua obra sem fins lucrativos, é mau negócio impedir isso, e claro, irritar a base de fãs com algo diferente do que eles esperam da obra.

Voltando aqui para os jogos, a coisa fica ainda mais interessante, como sempre acontece quando se trata de jogos. Ao contrário de mídias “fixas”, os jogos podem ser explorados de diversas maneiras. Alguns jogos são interessantes justamente por que não existe

um jeito “correto” ou “errado” de jogar, o jogador tem a possibilidade de escolher como ele pode ser melhor aproveitado, ao contrário de um livro que você pode mudar a interpretação, mas nunca as palavras deste.

Isso por muitas vezes cria, especialmente dentro de jogos competitivos, o chamado metajogo ou metajogo, o que basicamente significa o jogo dentro do jogo, ou jogo que surge do jogo. Jogos inteiros são baseados nessa filosofia de estar sempre ajustando e balanceando os detalhes para permitir um melhor metajogo, tais como **Pokémon**, **Yu-gi-Oh**, **Super Smash Bros**, **DOTA2** e **League of Legends**, especialmente por isso se tratar de algo que

transcende o jogo em si e leva em consideração não só as regras do jogo base, como também o estilo individual do jogador e as tendências seguidas por jogadores mundo a fora, o que cria regras e estratégias próprias a essa modalidade de jogatina que não estão no jogo em si. Lembremos que isso por que todo jogador profissional procura o máximo de otimização e isso cria tendências, sendo papel dos desenvolvedores constantemente podem utilizar-se de buffs (melhoramentos) ou nerfs (pioramentos) das capacidades de cada unidade, habilidade ou personagem de dado jogo. Esse conceito por si só é muito amplo e tem várias facetas, mas não vamos explorar aqui e agora.



Só que existe um lado mais obscuro que vai além de se aproveitar das brechas e lacunas deixadas pelas regras e parte direto para quebrá-las, que é daí onde os descriptadores voltam para a cena: Os hacks e os hackers. (E não, não estou incentivando você usar trapaças em jogos online, de forma alguma. Se for um jogo



Todas as versões do Game Shark/Genie exigiam algum tipo de "malabarismo" para que os códigos pudessem ser inseridos. Esse exemplo da imagem era bem comum em consoles que usavam cartuchos...

offline, não tenho nada contra, fique à vontade para trapacear, você escolhe como quer experimentar o seu jogo.) Estou falando de que existem muitos jogadores que se utilizam de conhecimentos avançados da parte técnica para desenvolver essas trapaças (tais como trainers que dão vida ilimitada, poderes máximos, etc, de forma similar ao *game shark / game genie* dos consoles do passado) e principalmente para algo muito mais interessante: correções, mods (modificações) e expansões para o jogo original.

Nem preciso me estender muito sobre o fato de os próprios jogadores poder ajustar, além de concertar e até estender a experiência, e como isso é algo fantástico para a longevidade de dado jogo. **Doom**, de 1993 foi um sucesso estrondoso por causa disso, pois permitia sem muita dificuldade a criação de mapas, além de partidas via LAN altamente customizáveis, e mais recentemente **The Elder Scrolls V: Skyrim**, que ainda é jogado e trabalhado por jogadores do mundo todo até hoje com milhares de modificações pra tudo o que você imaginar. Isso pra citar dois exemplos de centenas. Com isso há expansões que tem tanto conteúdo que algumas chegam a ser quase um jogo novo a nível de expansão completa do mesmo, isso é o que acontece quando você dá poder aos fãs da sua obra, até hoje pessoas ainda compram e jogam tais jogos.

Estão conseguindo acompanhar a tendência até então? Começa com o jogar (play), passa pelo metajogo (meta), pela fase

de engenharia reversa e modificações (hack) até que todo o potencial de um dado jogo seja extraído. Teria uma próxima etapa? Sim, usar de todo o conhecimento adquirido nas etapas anteriores e usar isso para criar o seu próprio jogo, o que realimenta esse processo e torna ele uma espécie de ciclo. Essa é a parte que nós entramos, a de fazer! (Make). **Play > Meta > Hack > Make** e por aí segue. É natural que seja assim, e desta forma que acredito que o ciclo de vida do jogo deve ser visto, assim que nós, criadores de jogos, deveríamos encarar ele, e não como um pacote fechado que só tem um jeito correto de ser consumido.

Foi assim que o **DOTA** saiu de metajogo baseado num cenário do **Warcraft 3** para se tornar um jogo próprio que move muitos milhões pelo mundo todo. Para resumir, não faltam exemplos e materiais interessantes que possam ser usados, mas permitam sempre que seus jogadores extraiam o melhor de suas obras, dê as ferramentas para os jogadores fazer isso, se possível, que façam livros dos seus livros, músicas das suas músicas. Você ganhará em reconhecimento, sua obra será vastamente ampliada (veja os fandoms de **Star Wars** e **Star Trek** com seus universos expandidos!) e terá relevância por muito mais tempo, possibilitando que outras pessoas a usem de inspiração para novas obras, assim como você se inspira nos jogos que você joga para fazer novos jogos. É nisso que cada jogo se tornará no fim das contas.



MIND GRINDING: ACUMULANDO EXP DESNECESSÁRIA

NOTA: *Essa matéria aborda uma ideia que pode abalar o seu ego. Leia com sabedoria!*



Durante o desenvolvimento de algum jogo, você já experimentou aquela sensação de que a sua história é incrível e, quanto mais você pensa nela, mais ideias surgem e mais as coisas parecem fazer sentido pra você? Pois é, eu também! E na primeira oportunidade que tive de mostrar essa ideia para alguém, a reação da pessoa foi algo inesperado: *"Isso não faz sentido!"* Como assim, *"não faz sentido"*? Ela não consegue perceber

o quanto o Godofredo tem potencial para entrar no *Castelo das Nuvens* voando num pacu, com a lança ultra-poderosa banhada no mar em que se esbanjava em glória o sensacional deus do trovão? Por que é que as coisas que fazem tanto sentido para nós não fazem sentido nenhum para alguns? Foi em busca da resposta para esta pergunta que eu descobri uma regra que refinou todas as áreas da minha vida: o **princípio de**

Pareto.

80-ÇÃO, 20-SEDUZIR: TÃO FÚTIL QUANTO ESSA PIADA ANTIGA, SÓ 80% DAS COISAS QUE VOCÊ JÁ APRENDEU

O princípio de Pareto, também conhecido como **regra 80/20**, afirma que, para muitos eventos, aproximadamente **80% dos efeitos vêm de 20% das causas**. *"Whata? Como assim, gás Eliyu?"*

Vou usar palavras menos densas: 80% das coisas que você aprendeu na escola, você não usa pra nada. 80% das coisas que você aprendeu em toda a sua vida, você não vai usar pra nada. 80% dos seus sonhos não se realizarão. 80% do seu sofrimento é drama. Achou pesado? Ainda faltou essa: 80% das pessoas que estão em sua vida, não permanecerão nela por tanto tempo. Em todas as situações supracitadas, apenas 20% se salvam. É realista demais, não é? Mas com um pouquinho de esforço, você consegue perceber que faz total sentido.

Coincidentemente (ou não), muitos fenômenos naturais mostraram de forma empírica conformidade com a distribuição da regra. Abaixo, vão alguns exemplos.

Distribuição do PIB Mundial

Quintil da população	Renda
20% mais ricos	82.70%
Segundo quintil	11.75%
Terceiro quintil	2.30%
Quarto quintil	1.85%
20% mais pobres	1.40%

Ciência: Quanto maior o número de previsões que uma teoria faz, maior a chance de que algumas delas sejam facilmente testáveis. Modificações de teorias existentes fazem cada vez menos previsões novas, aumentando o risco de que as poucas previsões remanescentes sejam mais dificilmente testáveis.

Software: Em ciência da computação e teoria de controle em



Não se desespere com o que ler nesta coluna, saiba que, se encontramos falhas em nossas ideias e ações, é uma forma de evoluirmos como pessoas e melhorarmos os nossos produtos finais. Se puder fazer melhor, faça!

engenharia, tais como em conversores eletromecânicos de energia, o princípio de Pareto pode ser aplicado em esforços de otimização.

Por exemplo, a **Microsoft** notou que, ao corrigir os primeiros 20% dos bugs mais relatados, 80% dos erros e panes relacionadas em um dado sistema seriam eliminados.

Em teste de carga, é uma prática comum estimar que 80% do tráfego ocorre em 20% do tempo.

Em engenharia de software, **Lowell Arthur** expressou um corolário: **"20% do código contém 80% dos erros. Encontre-os e conserte-os."**

Esportes: Diz-se que cerca de 20% dos esportistas participam de 80% das grandes competições e, destas, 20% ganham 80% dos prêmios. Isto também pode ser aplicado a equipes em muitos esportes populares.

O princípio de Pareto tem sido usado também em treinamentos, em que aproximadamente 20% dos exercícios e hábitos têm 80%

do impacto, sendo que o treinado não deve focar muito em treinamento variado. Isto não quer dizer necessariamente que a alimentação saudável e o exercício físico não são importantes, mas só que podem não ser tão significantes quanto às atividades mais importantes.

A lei dos poucos também pode ser observada em apostas, nas quais se diz que, com 20% do esforço, é possível combinar a precisão de 80% dos apostadores.

Jogos Digitais: Um exemplo que qualquer leitor vai concordar: nos jogos que você joga em que você possui um inventário para encher de itens, quantos por cento você acha que usa de tudo aquilo? Não vai me surpreender se você responder que usa apenas 20% e o resto joga fora - e é aqui que eu quero chegar.

A seguir, vou expor como a aplicação dessa regra aprimorou o meu desempenho em todas as áreas da minha vida, principalmente no que tange a desenvolvimento de jogos.

DISTRIBUINDO OS PONTOS DE EXP DA FORMA CORRETA

Quando você atinge um determinado nível de expansão da consciência, você percebe que o segredo para o progresso não está no quanto você aprende, mas no quanto você **DESAPRENDE**. Sendo mais específico, quanto menos coisas ocuparem sua mente, menos torpe será a sua percepção sobre o que realmente importa. Não é preciso muito para entender que uma mente que não está lotada com processamento desnecessário é muito mais eficaz. Basta pensar em como o seu computador se comporta quando você o sobrecarrega de softwares e arquivos inúteis (é, eu sei que algumas coisas surgem das sombras, não é mesmo, *Hao123?!).* E o que você faz quando o seu computador está um caos? Você formata! Espero que você tenha

pegado a referência.

Ao chegar até aqui, você provavelmente já deve ter selecionado várias ideias que teve para o seu projeto que passou a considerar irrelevantes no momento. Esse é o primeiro passo! Após isso, basta se preocupar mais com o que o projeto **PRECISA** do que com o que o projeto **PODE TER**.

Abaixo vão algumas dicas interessantes:

- **Considere identificar o que é mais importante no seu projeto e foque naquilo:** em um dos jogos em que eu estava trabalhando, passei a analisar o que o jogo deveria ter para que ele fosse um jogo divertido. Primeiro, levei em consideração o gênero do game. Em seguida, já me surgiu a ideia de que, para que o jogo fizesse jus ao seu gênero e fosse divertido, o sistema de batalha deveria ser o mais adequa-

do para tal. Sendo assim, passei a focar todas as minhas energias em programar esse sistema. Todas as outras ideias surgiram em consequência desta. São os 20% que resultaram nos outros 80%.

- **Não dê espaço para que sua mente flutue demais e mantenha os pés no chão:** não há muito que dizer, senão que o seu projeto não deve ser imaginado de forma endeusada. Ele deve ser aquilo que ele deve ser e pronto. É mais importante que o resultado final seja a sua meta atingida do que uma expectativa que corre o risco de ser frustrada.

- **Não pare de produzir:** faça o que tiver que fazer. Não pare pra trabalhar em pequenas outras coisas, a não ser que esteja enfrentando algum tipo de bloqueio criativo. Se você se permitir perder o foco, sua mente irá facilmente se abarrotar de informações inúteis que tendem a dificultar a sua produtividade.

CONCLUSÃO: LEVEL-UP NEM SEMPRE SURGE DO +EXP

Graças ao **princípio de Pareto**, eu passei a tocar os meus projetos com mais eficiência. No mais, acredito que esse entendimento seja só mais uma consequência natural da vida. Penso que todos um dia perceberão que acumular processos mentais desnecessários ou informações que não vão contribuir realmente para o seu projeto ou para a sua vida, não é nada menos que grindar com a mente visando vantagens inexistentes. 🍷

Deixo aqui o meu abraço!



Um famoso exemplo de como tornar úteis todos os detalhes de algum projeto são os clássicos games da série Resident Evil, onde até mesmo a organização e o que você carregava no inventário influenciavam demais na experiência do jogo.



Resumo do nosso convidado

Nick: Hudell

Sobre: Criador do belo simulador de fazenda, *Fantasy Farm: Orange Season*, Hudell mostra-se bem focado e esforçado, entretanto, o mais importante de tudo: estamos falando de um cão!



Mesmo com forte influência de Harvest Moon, Orange Season é daqueles jogos incríveis que possuem um carisma especial, algo único. Clique nesta imagem para ir direto ao tópico do projeto no Condado Braveheart. Vale muito a pena dar uma conferida!



Olá, leitores da **Make the Game!** Hoje teremos a honra de apresentar um colega desenvolvedor de um projeto muito interessante que já tive o prazer de presenciar bem de perto. Estou falando do **Hudell**, o dev por trás deste fabuloso, o **Fantasy Farming: Orange Season**. Fala, meu caro, tudo beleza? Se apresente pro pessoal, fale um pouco sobre você, a pessoa por trás do *nickname*.

Oi, gente! Pra quem não me conhece ainda, eu sou o **Hudell**. Sou um cara estranho escondido no interior do RS. Tenho 31 anos e desde pequeno sempre gostei de videogames e de computadores, mas não tinha nenhum dos dois em casa. Dependia de amigos e do cursinho de informática da escola pra poder jogar alguma coisa. No resto do tempo ficava lendo revistas sobre jogos ou programação.





Começar direto pela programação não é algo muito comum (risos). Mas me conta, como conheceu o **RPG Maker**? Já havia conhecido outras engines antes ou alguma outra depois?

Conheci o **RPG Maker** por volta do ano 2000. Meu irmão tinha acabado de comprar um computador pra ele e apesar de não me deixar usar, eu vivia do lado vendo tudo que ele fazia. Um dia ele conectou na internet para acessar o **Baixaki** (que naquela época era tipo o site mais importante da internet) e na lista de downloads eu li o nome "**RPG Maker**" e a descrição dizendo que poderia ser usado para criar jogos. Meu irmão não aceitou baixar o programa aquele dia (internet discada era bem cara), mas eu gravei o nome do programa. Meses depois eu tive a oportunidade de acessar a internet em outro lugar e consegui baixar o **RPG Maker 2k**.

Nessa época eu consegui convencer minha mãe a me inscrever em um curso de informática bem simplesinho, aí já no primeiro dia de aula eu falei que tinha trabalho de escola e perguntei se podia usar algum computador quando estivesse livre. Acabei indo pra lá todos os dias só pra ficar usando os computadores. No meio das outras aulas eu ficava num canto mexendo no **RPG Maker**. Acabei acompanhando algumas aulas de programação desse jeito, que ajudavam a entender alguns recursos mais avançados do **RPG Maker**.

Naquela época eu cheguei a mexer com muitas engines diferentes, mas a maioria por pouco tempo: **Dark Basic**, **Sphere**, **Game Maker** (nada a ver com o GM que existe hoje) e até em **Delphi** eu fiz um jogo uma vez.



Você chegou a ter contato com alguma comunidade virtual de alguma dessas engines?

Muitas! A primeira que eu entrei foi a **RPG Menace**, mas não era muito ativo nela. Entrei para a **Maker Factory** um pouco depois e ali fiquei bastante tempo, cheguei até a ser administrador. Também participava de algumas comunidades mais genéricas como a **UNIDEV** e **PDJOGOS**. Em 2006 eu acabei me afastando do **RPG Maker** e fui voltar só em 2014. Aí por alguns anos fui muito ativo no fórum oficial do **RPG Maker**, mas também acessava as comunidades brasileiras de vez em quando.





Ah, quantos nomes nostálgicos, muita gente que está acompanhando a gente hoje deve nem imaginar que comunidades eram essas. Vou fazer uma pergunta talvez meio estranha, mas me conta, como o contato com essas engines e essas comunidades te influenciou como desenvolvedor de jogos indie?

Mexer em várias engines dá uma perspectiva bem diferente na hora de resolver problemas. Ajuda a "pensar fora da caixa" por assim dizer, pois você se acostuma a ver várias formas de fazer uma mesma coisa. Hoje apesar de eu usar **Rpg Maker**, tem muitas coisas que eu faço de um jeito bem diferente que a maioria dos outros criadores. Já as comunidades são ótimas para conversar sobre ideias e mecânicas para os jogos.



Isso nos leva direto ao ponto, que é o jogo que você está produzindo há um bocadinho de tempo. Me fale um pouco sobre seu projeto, o **Fantasy Farming: Orange Season**. Qual foi sua principal motivação para fazê-lo?

O **Fantasy Farming: Orange Season** é um jogo sobre a vida na fazenda, onde você joga com um personagem que acabou de se mudar para uma fazenda abandonada em uma pequena cidade, seu objetivo é cuidar da fazenda para fazê-la prosperar. Para isso você precisa cortar o mato, limpar e arar a terra, plantar sementes, construir estábulos, celeiros, galinheiros e outras construções, criar animais, participar de feiras e festivais, pescar nos rios e praias, buscar materiais e minérios nas cavernas e explorar florestas, montanhas e outras regiões. Você também pode se aproximar dos moradores da cidade, formar amizades, dar conselhos, namorar, casar, ter um filho.

O **Orange Season** é inspirado principalmente no jogo **Harvest Moon: Back to Nature** do **PSX**. Hoje em dia as pessoas conhecem mais o **Stardew Valley**, jogo que tem sido um enorme sucesso de 2016 e que é inspirado no mesmo jogo do **Playstation**, porém apesar de ser do mesmo gênero, o **Stardew Valley** não é tão parecido com o **Orange Season** quanto o **Harvest Moon** é.

Desde que joguei o primeiro **Harvest Moon**, eu sempre tive vontade de fazer um jogo no mesmo estilo. Toda vez que eu mexia com desenvolvimento de jogos, eu voltava a idealizar um jogo de fazenda. Na adolescência eu cheguei a começar um jogo chamado **Hardest Pun** (até hoje dou risada desse nome).

Em 2014, meu irmão lançou alguns jogos para Android e isso me deixou pensando: "**se meu irmão que nunca se interessou por isso já lançou jogos, porque eu nunca terminei nenhum?**" E essa foi a motivação que eu precisava para finalmente resolver desenvolver um jogo completo.



Stardew Valley





Por que a escolha do **RPG Maker** como base pra ele? Quais foram suas maiores dificuldades ou facilidades, vantagens ou desvantagens no uso da ferramenta para seus fins?

Quando decidi fazer o jogo pra valer, eu experimentei várias engines. A primeira opção era a **Unity**, que é a mais conhecida atualmente. Também testei a **Sphere** que era a minha favorita na adolescência, mas acabei ficando com o **RPG Maker VX ace** mesmo com vários pontos negativos, por causa especialmente de um pacote de gráficos para jogos de fazenda que estava disponível para ele. Eu sempre fui péssimo com desenho e não era capaz de criar os gráficos do jogo sozinho, por isso ter acesso ao **Rural Farm Tiles** foi um fator determinante para eu usar o **RPG Maker**. Na época a minha intenção era muito mais próxima de um fangame do que um grande jogo detalhado como é hoje, por isso as limitações do **VX Ace** não eram um grande problema.

Depois de alguns meses trabalhando, eu comecei a ficar bem incomodado com as limitações do **Ace** e ao conseguir uma licença do **Rural Farm Tiles** que não me obrigava a usar o **RPG Maker**, comecei a converter o jogo para **Unity**. Porém logo em seguida foi lançado o **RPG Maker MV**.

Passar o jogo do **VX Ace** para o **MV** foi como trocar água por vinho. Nesse momento eu tinha a opção de escolher entre a **Unity** e o **MV**. Cada um tinha as suas vantagens e desvantagens em relação ao outro. Acabei ficando com o **MV** porque foi possível converter boa parte do meu trabalho no **Ace** para ele e por ter o código aberto. Depois de um tempo também parei de usar os gráficos do **Rural Farm Tiles** e passei a contratar artistas para desenhar artes exclusivas para o jogo.



Inclusive vale notar que um deles é o nosso conhecido **RyanKamos** (Marcos Freire) que já nos acompanhou nessa revista e no **Condado Braveheart** (risos). Pelo que posso inferir, você começou mais com uma proposta de fangame / homenagem, mas depois partiu para algo mais próprio. Dá para citar alguns pontos-chave onde o **FF:OS** se destaca ou se diferencia dos demais jogos do gênero?

As mecânicas em si ainda são bem próximas do **Harvest Moon**. Eu me referia mais à qualidade do jogo e à atenção aos detalhes. Eu sempre me importei muito com a jogabilidade. Eu tento fazer um jogo "sem frustrações". Um exemplo disso é o inventário separado para as ferramentas, que te permite não precisar se preocupar em deixar ferramentas em casa para liberar espaço para possível itens.

O **Orange Season** também tem um foco bem grande na diversidade dos personagens e nas conversas e histórias contadas. Muito mais do que qualquer outro jogo indie de fazenda. Sem contar nos personagens folclóricos brasileiros como o **Saci** e o **Curupira** e outros mais que virão.





Devido ao enorme sucesso da franquia Harvest Moon, a série é a principal referência para os amantes de "Farm Simulator"!



Nem precisa de falsa modéstia (risos), já pude ver as entranhas do jogo e alguns dos desafios de desenvolvimento que enfrentou, fui jogar esses dias e simplesmente fiquei estonteado com a atenção aos detalhes e acabamentos, mesmo sendo um jogo em *Early Access* na **Steam**. Você falar nesse tempero único que o jogo tem e ainda indicar que tem mais por vir, o que me ocorre outra pergunta: O que podemos esperar da versão *Gold*, ou seja, a 1.0?

Acho que a coisa mais interessante que estou deixando para o final do desenvolvimento é o santuário de animais. Seguindo algumas dicas do **Curupira**, você vai poder domesticar e cuidar de animais selvagens e criá-los em uma área completamente personalizável com construções específicas para cada tipo de animal. A versão atual já possui um pequeno sistema de domesticação de animais, mas é bem simplificado comparado com o que vem por aí.



Muito legal de saber tudo isso! Na verdade, se eu tivesse a oportunidade eu perguntaria de muitas coisas, muitos detalhes técnicos a ponto de deixar a entrevista chata (risos). Uma última perguntinha, uma vez que você acabar esse jogo pensa em alguma sequência para a série **Fantasy Farming** ou algum outro jogo? Não precisa dar detalhes, obviamente não temos como prever o futuro...

Tenho muitas ideias! Algumas ideias para outros jogos de fazenda e também para jogos diferentes. A que eu mais tenho vontade de fazer é um RPG sobre piratas, mas bem diferente de qualquer jogo já existente (já venho imaginando esse jogo desde 2015).





Rapaz, assim você me deixa na expectativa, hehehe. Você teria uma última mensagem para deixar para o desenvolvedor indie no geral ou o pessoal que nos acompanha na revista....?

Acho que a mensagem mais importante seria dizer pra não fazerem o que eu fiz: começar com um jogo grande demais. É muito melhor começar com um jogo pequeno e terminá-lo antes de tentar fazer um jogo maior. E também: Não deixem seus projetos pela metade só porque você teve uma ideia mais interessante. Você sempre vai ter uma ideia que parece mais interessante do que aquela que você já está acostumada. Se você trocar de projeto toda vez que isso acontecer, você nunca vai terminar nenhum.



"É muito melhor começar um jogo pequeno e terminá-lo antes de fazer um jogo maior"

Hudell - Make The Game #23



Cara... É extremamente gratificante ver cada vez mais projetos nacionais de qualidade, contando inclusive com publisher (nesse caso aqui a **Soedesco**) e ganhando destaque e projeção, inclusive internacional, tal como o **Prisma Light**, que vimos na edição passada.

Da nossa parte aqui, agradecemos demais pela disposição de nos dar a entrevista e vamos disponibilizar as próximas páginas para que você traga material promocional, já que é simplesmente muita coisa para abarcar numa rele entrevista.

Então aqui firmo a promessa que prestaremos o apoio que for necessário e desejamos muito sucesso na sua empreitada, com muitos jogos para todos nós!



Obrigado pela oportunidade de falar um pouco sobre o jogo!



DESENVOLVEDOR: Tropical Puppy
DISTRIBUIDORA: SOEDESCO Publishing

Marcadores populares para este produto:

Farming Sim RPG Simulação Indie Casual +

Visitem a página do projeto na Steam clicando nesta imagem!

Em meio às tendências atuais, originalidade é um commodity caro.

Mas ainda é possível fazer jogos bons que tenham “alma”, e, para isso, a inspiração é fundamental para criar uma experiência nova e diferente harmônica, e não apenas um amontoado de sistemas para tomar tempo e dinheiro do jogador (Sim, Ghost Recon: Breakpoint, estou olhando pra você).

Infelizmente não temos uma fórmula para se criar uma ideia 100% original, mas sabemos toda ideia parte de alguma coisa já existente, e a ferramenta para trabalhar ela perfeitamente é uma só: a inspiração. Para isso também não temos uma receita, mas é sabido que se você possuir um bom material para trabalhar, você poderá misturar e remontar suas ideias até criar algo totalmente inédito.

Investiguemos melhor essa questão!

Encontrando a inspiração PARA JOGOS

(Ou como você deve procurar um jeito de fazer um jogo interessante!)

Matéria:

Rafael_Sol_Maker & Dobberman

Design e Montagem: Jully Anne

- Agradecimentos Especias -

Redação Make the RPG:

Cross Maker, Kazzter e NineK,

Staff Condado Braveheart:

RaonyFM, Patriciomi,

Lord Wallace, Eranot e Eliyud

VAMOS COMEÇAR



Lista de ALGUNS Street Fighter II já (re)lançados:

1. Street Fighter II (Game Boy)
2. Street Fighter II: World Warrior (Arcade; ZX Spectrum; Commodore 64; Atari ST; Commodore Amiga; DOS)
3. Street Fighter II – Champion Edition (TurboGrafx-16)
4. Street Fighter II Turbo: Hyper Fighting (SNES)
5. Street Fighter II – Special Champion Edition (MegaDrive; Genesis)
6. Street Fighter II': Champion Edition (Sega Saturn)
7. Street Fighter II Plus (Mega Drive; Genesis)
8. Street Fighter II Turbo: Hyper Fighting (Xbox 360)
9. Street Fighter II: The New Challengers (SNES; Mega Drive; Genesis)
10. Super Street Fighter II X: Grand Master Challenge (Dreamcast)
11. Super Street Fighter II Turbo Revival (GBA)
12. Super Street Fighter II Turbo HD Remix (Xbox 360)
13. Street Fighter II: Tournament Battle
14. Hyper Street Fighter II: The Anniversary Edition (PS2; Xbox)
15. Ultra Street Fighter II: The Final Challengers (Nintendo Switch)
16. Street Fighter Collection (PSX)
17. Capcom Classics Collection Vol. 1 (PS2)
18. Capcom Generation Vol. 5: Fighters (Sega Saturn)

Há muitos jogos no mercado, e o seu número crescente mostra que essa não é só um mero passa tempo, pelo contrário, mostra que se trata de uma grande área da indústria do entretenimento que move muitos bilhões todos os anos, chegando a superar até mesmo o cinema e o streaming¹.

Mercado este que cada vez mais empresas e pessoas querem fazer parte, e, na busca por cada vez mais lucro, a criatividade e originalidade vão dando espaço para uma fórmula pré-aprovada e repetitiva de sucesso. Essas então tornam-se passageiros em um veículo sequestrado pela projeção de lucros e que está fadado a colidir no muro da saturação do mercado e insatisfação do consumidor.

Nesse meio vemos a falência criativa de produtoras querendo viver de vender remakes e remasters, quando não completos reboots de franquias já reconhecidas, apelando para os gamers mais nostálgicos que comprem tudo pelo nome, sendo essa também uma aposta segura e invariavelmente nada inspirador.

Porém, nem todas as franquias tem potencial para serem infinitamente exploradas, exceto o **Street Fighter II**, que já foi relançado ao menos dezoito vezes.

Se você não é o criador do **Street Fighter II**, precisará de inspiração para oxigenar a sua criatividade. É preciso encontrar novas ideias para desenvolver novos jogos, ou, mostrar as ideias já criadas por uma diferente perspectiva. Nessa matéria exploraremos três formas bem comuns de inspiração: experiências originais, inspiração de outras mídias e por fim de outros jogos.



*Shigeru Miyamoto. Artwork por Gonzalo Maillard

A EXPERIÊNCIA QUE PRECISA SER VÍVIDA

Talvez o que mais inspire na criação de jogos sejam os próprios jogos. Seja pela experiência vivida, seja pela experiência de jogar. Porém, em um passado aonde haviam poucos ou quaisquer jogos eletrônicos, de onde vinha a inspiração? É justamente essa fonte original de inspiração, essa fagulha que incendeia as ideias e aquece nossa mente numa fabulosa amálgama mental, a pedra angular na qual um jogo deve estar assentado.

Como na demais áreas artísticas, a própria arte é um retrato da realidade. Então não há fonte de inspiração maior do que a própria realidade. **Shigeru Miyamoto**, um dos grandes mestres do game design, nome por trás de franquias icônicas como **Mario**, **Donkey Kong** e **Legend of the Zelda**, em uma entrevista, afirmou sobre alguns dos motivos do seu sucesso²:

*E então eu acho que **Mario** se tornou tão popular porque as ações no jogo **Mario** são algo inato para os seres humanos em todos os lugares do mundo. Todo mundo tem medo de cair de uma grande altura. Se houver um buraco que você precise atravessar, todo mundo tentará correr para saltar através do buraco. São coisas que são exclusivamente humanas e são uma experiência compartilhada entre todas as pessoas.*

Ainda que falássemos em experiência compartilhada, há sentimentos que somente uma experiência pessoal pode proporcionar, como por exemplos, as memórias da infância, fato este que, à propósito, serviu de inspiração para um melhores jogos de aventura de todos os tempos, o **The Legend of Zelda**, de 1986. **Miyamoto** nos retrata:

*Quando eu era jovem, cresci no interior do Japão. E o que isso significava era que eu passava muito tempo brincando nos arrozais, explorando as encostas e me divertindo ao ar livre. Quando entrei no ensino fundamental foi quando realmente comecei com trilhas e escaladas. Há um lugar perto de Kobe, onde há uma montanha, e você escala a montanha, e há um grande lago perto do topo. Nós tínhamos feito essa caminhada e subimos a montanha, e fiquei tão surpreso - foi a primeira vez que experimentei subir essa montanha e ver esse grande lago no topo. E eu me inspirei nessa inspiração quando estávamos trabalhando no jogo **Legend of Zelda** e estávamos criando essa grande aventura ao ar livre, na qual você passa por esses espaços estreitos e estreitos e encontra esse grande lago. E foi nessa época que eu realmente comecei a desenhar minhas experiências quando criança e a trazer isso para o desenvolvimento de jogos.*



O criador de **Zelda** vai além, inspirado em suas próprias experiências para o desenvolvimento dos jogos que se tornaram tão populares em sua época:

*Depois de completar 40 anos, comecei a nadar e fiquei muito entusiasmado com a natação como forma de exercício. E logo depois disso foi quando criamos **Super Mario 64**, e eu aproveitei bastante minha experiência nadando na criação de cenas de natação subaquática com o Mario naquele jogo.*

O criador de **Pokémon**, **Satoshi Tajiri** (na qual também foi tutorado pelo próprio **Miyamoto** no começo da carreira), em uma entrevista pra revista **Time**, em 1999, explicou que a curiosa experiência de infância e de como sua obsessão por pegar todos os insetos que podia acabou se tornando fonte de inspiração para a franquia³:

Eles me fascinaram. (...) Toda vez que encontrava um novo inseto, era misterioso para mim. E quanto mais eu procurava por insetos, mais eu encontrava. (...) Eu geralmente os levava para casa. À medida que eu me reunia mais e mais, eu aprendia sobre eles, como como alguns se alimentavam um do outro. Então eu parei de trazê-los para casa. Mas gostei de ter novas idéias. Gostei de como pegar besouros. No Japão, muitas crianças gostam de sair e pegar besouros colocando mel em um pedaço de casca de árvore. Minha idéia era colocar uma pedra embaixo de uma árvore, porque eles dormiam durante o dia e gostam de dormir embaixo das pedras. Então, pela manhã, eu pegava a pedra e as encontrava. Pequenas descobertas como essa me deixaram empolgado.(...) Normalmente, todas as crianças faziam da mesma maneira, com o mel. Nenhum dos meus amigos fazia o que eu fiz. Eu tinha mais insetos do que qualquer um.

Nada substitui o poder de uma experiência pessoal e como isso pode influenciar toda a criação de um jogo. Objetivando a maior autenticidade possível, muitos desenvolvedores apelaram para recriar as suas experiências da melhor forma possível.

Outro bom exemplo disto é o **Final Fantasy XV**. **Hajime Tabata**, diretor do projeto decidiu que sua equipe precisava vivenciar as experiências “vivas” pelos personagens da trama para garantir a maior autenticidade possível ao jogo. Para isso a equipe tirou “férias a trabalho”: subiram montanhas, cruzaram vales, acamparam na selva, adentraram em cavernas, suportaram tempestades, interagiram com vários animais e inclusive cozinham. Tudo foi registrado nos seus mínimos detalhes e serviu como fonte de pesquisa. O canal do **YouTube** da **Square Enix UK** disponibilizou algumas cenas dessa experiência para você acompanhar⁴.



A EXPERIÊNCIA QUE PODE SER REVIVIDA

O ato de jogar videogames sempre esteve atrelado a controvérsias desde o início. Jogar coloca o jogador sob diversas experiências, algumas não tão agradáveis aos olhos de algumas pessoas. Neste ensejo, não poderíamos deixar de sobre a violência nos jogos. Estudos recentes demonstram o que a gente já desconfia: que não há qualquer relação causal entre agressividade e o conteúdo de jogos violentos⁵. Só que surpreendentemente, esse tipo de jogo não só não faz mal como também pode render o efeito contrário sob certas circunstâncias.

Jogos de guerra têm ajudado veteranos de guerra na recuperação de transtorno de estresse pós-traumático^{6,7}, pois os jogos também propiciam um ambiente controlado e seguro onde pessoas podem (re)viver experiências e estas podem ser usados para fins terapêuticos e de reabilitação de traumas, especialmente considerando que para máxima fidelidade, muitos jogos foram criados com base relatos de especialistas das devidas áreas.



Os benefícios não estão apenas nos jogos de guerra, há diversos outros jogos e gêneros que lidam com outros temas mais sombrios como a depressão, ansiedade, solidão e até psicose, como no aclamado **Celeste** (Matt Makes Games Inc., 2018) ou o lindíssimo **GRIS** (Nomada Studio, 2018), ambos os jogos partem do conflito interno dos protagonistas como ponto de partida para a trama. Há outros bons títulos que podem ser recomendados, tais quais **Senua's Sacrifice** (Ninja Theory, 2017) ou **Sea of Solitude** (Jo-Mei Games, 2019).

Muitos desses dão uma visão autêntica de quem passou por estes problemas, justamente por que de alguma forma o criador também pode as ter passado, tal como no caso do co-criador de **Night in the Woods** (Infinite Fall, 2017), **Alec Holowka**. Mas como tais jogos podem trazer benefícios?



Em uma matéria para o **New York Times**⁸, **Sam Rodriguez** informou que ser diagnosticada com transtorno bipolar lhe deixou isolada e perdida, porém ela diz ter sentido uma conexão com a protagonista do jogo **Night in the Woods**, **Mae**, que após abandonar a faculdade tenta se reconectar com família e amigos. Ela destacou que a primeira vez que jogou foi extremamente emocionante: *“Pude experimentar o mundo através dos olhos de alguém como eu, que se sentia impotente e sem rumo na vida”*. Mesmo já estando em tratamento, após experimentar o jogo, **Rodriguez** reconhece que se tornou mais receptiva ao seu terapeuta.



Outro exemplo interessante ocorreu no jogo **Stardew Valley** (**Chucklefish Games**, 2016), criado por **Eric Barone**. Em um entrevista, o criador informou que o jogo recebeu centenas de mensagens de diversos jogadores do mundo descrevendo suas experiências em lidar com períodos difíceis em suas vidas através do jogo. Entre estas, o criador cita uma em especial:

*“Uma história que vem à mente é uma pessoa cujo irmão mais novo tinha autismo e, como resultado, teve uma grande dificuldade em se relacionar com ele. Mas jogar **Stardew Valley** fez com que ele se abrisse e permitisse aos dois irmãos se unirem de uma maneira que nunca era possível antes.”*

As experiências vividas através dos jogos podem servir de inspiração e estímulo para o tratamento de problemas reais das pessoas, mas isso não significa que os jogos sejam remédio. Complementarmente, também vemos que até mesmo as experiências negativas podem servir de inspiração para a criação de jogos. Há quem diga que os jogos também podem salvar vidas!



INSPIRAÇÕES DE OUTRAS MÍDIAS

Claro que para fazer um jogo sobre assaltar bancos ou roubar carros você não vai fazer o mesmo pra ver como é, mas a ideia pertinente aqui é como você pode usar da experiência de alguém para poder tornar isso um jogo. Nem toda inspiração vem da experiência vivida, muitas podem vir por meio da experiência secundária decorrente da exposição as mídias como televisão, cinema e livros.



LIVROS

Livros, em especiais os romances e ficções são ótimas fontes de inspiração, já que estes possuem uma grande gama de temas e estilos de narrativa. Muita coisa boa já foi escrita ao longo do tempo, sendo este um dos meios mais antigos de comunicação e uma das mídias mais acessíveis. Não é de se estranhar que muita coisa tenha vindo daqui.

Sem contar com os já óbvios como, **The Witcher** e **Middle Earth**, que são adaptações de diretas de universos conhecidos para os jogos, iremos falar da inspiração em bons livros para a criação de coisas originais sem necessariamente serem cópias ou adaptações.

Exemplos? **Bloodborne** e **Edge of Nowhere**, que são ótimos exemplos de inspiração do legado da obra de **H. P. Lovecraft**, um conhecido escritor que revolucionou o gênero do terror ao atribuir elementos de fantasia e ficção-científica nos contos. **BioShock**, que é considerado por muitos uma leitura e 'concretização' direta dos escritos e filosofia de **Ayn Rand**, o objetivismo.

Mas não só de bases indiretas, podemos ter também adaptações mais soltas tais como **S.T.A.L.K.E.R.**, que é um jogo vagamente baseado no livro **Roadside Picnic**, escrito pelos ucranianos **Boris e Arkady Strugatsky** em 1972 e **Assassin's Creed**, que tirando os elementos de ficção científica já podia ser encontrado um esboço do conceito no livro **Alamut**, de **Vladimir Bartol**, escrito em 1938. Esses e outros exemplos podem ser encontrados na referência ⁹.



Na edição n.2 desta revista já vimos acasos em que uma história inicialmente contada em um jogo produzido no **RPG Maker** foi adaptado para um livro. (Com mais dicas para o processo na ed. 11). Mas hoje vamos fazer o caminho contrário.





FILMES

Jogos adaptados de filmes – Enquanto há controvérsias quanto a adaptações um tanto polêmicas de jogos para filmes (já que algumas são bem ruins mesmo), no caso reverso não ocorre exatamente o mesmo, apesar de que via de regra, quase sempre os jogos feitos de filmes são adaptações diretas daquela franquia e não coisas levemente baseadas na ideia central por trás do filme. O que já seria o suficiente para mostrar que o meio cinematográfico é mais conhecido pela sua técnica do que pelas suas ideias. Uma lista de jogos que são adaptações diretas de filmes pode ser encontrada nos link das fontes desta matéria¹⁰.

Alguns exemplos de bons jogos (o que é relativamente incomum dado ao baixo orçamento e tempo de produção apertado de tais jogos), incluem essas joias: **Star Wars: Knights of the Old Republic** (2003), que se preocupa ao invés de trazer elementos já conhecidos para fanservice, prefere focar em trazer uma abordagem diferente, num período completamente diferente de tempo da cronologia dos files e explorar quais motivos levam **Star Wars** a ser **Star Wars**. Outras adaptações muito interessantes que conseguem traduzir toda a tensão dos materiais originais são alguns dos vários jogos da franquia **Alien** (tais como **Alien vs Predator** (o de 1999) e **Alien: Isolation** (2014) pra citar alguns e **The Thing** (2002), adaptação do clássico filme de **John Carpenter** de 1982.



A série Star Wars foi uma das pioneiras a serem adaptadas de filmes para jogos

Séries e Animações para a TV, assim como adaptações de filmes, adaptações de franquias para jogos também costumam ser bem populares, especialmente durante a febre do fim dos 80 até o começo dos anos 2000. Contudo pelo fato de séries para TV e animações terem muito mais tempo de tela para expandir os personagens e as histórias e a janela de lançamento ser muito maior do que apenas alguns meses de cartaz (o que traz uma certa pressa em terminar e marketar os jogos), essa categoria costuma se dar bem melhor que a anterior, rendendo adaptações melhores em vários casos. Uma lista pode ser conferida nos link das fontes desta matéria¹¹.



SÉRIES PARA A TV

Podemos achar alguns jogos excelentes, e em geral franquias longas possuem diversos jogos, mas alguns se destacam por irem além de adaptações óbvias: **The Simpsons: Hit & Run** (2003) é um jogo extremamente divertido que parodia **GTA** de uma maneira interessante. **DuckTales** (1989), que inclusive ganhou uma versão *Remastered* em 2013, não é só um bom jogo da **Disney** como também é um dos melhores jogos de aventura e plataforma a pisar no NES, e que de fato dá um significado em sair coletando moedas e tesouros aleatórios por aí. Por último, porém não menos interessante é o jogo que estranhamente conseguem unir o humor cru da série com elementos de RPG trazendo um jogo que agrada aos fãs e ainda é um ótimo jogo por si só.



The Simpsons: Hit & Run transforma a já tumultuada Springfield em um caos!

A HISTÓRIA COMO INSPIRAÇÃO

Nem todos os jogos se passam nos dias mais recentes ou em mundos fantasiosos. A própria História da humanidade é uma riquíssima fonte de inspiração na hora de termos bons cenários que podem ser aproveitados!

Tanto que algumas franquias vão bem longe! **Conan the Barbarian**, criado por **Robert E. Howard**, é uma história que se passa em um momento fictício ocorrido em meados de 10.000 AC e acrescenta vários elementos de ficção. A franquia já ganhou bons jogos, mas temos exemplos que surgiram exclusivamente no mundo dos videogames, como **Far Cry: Primal** (**Ubisoft**, 2016) e **Ancestors: The Humankind Odyssey** (**Panache Digital**, 2019) também se utilizam dos tempos pré-históricos, e este último inclusive pré-humanos para apresentar sua jogabilidade.

A franquia **Assassin's Creed** (**Ubisoft**) também se aproveita de vários períodos históricos para ambientar as tramas dos diversos jogos, indo desde a era das Cruzadas (o primeiro da franquia, ambientado em 1191 DC) até a Grécia antiga (o mais recente da franquia, **Assassin's Creed Odyssey**, ambientado em 431-404 AC), mas passando por inúmeros outros períodos históricos como Renascimento, Grandes Navegações e Revolução Industrial.

Falando da História, não poderíamos deixar de fora a franquia **Medal of Honor** conhecida por usar e abusar da segunda guerra mundial (1939-1945) em seus jogos. Mas claro, essa é só uma franquia de centenas e mais centenas que se aproveitam dos períodos das guerras ou grandes batalhas históricas acontecidas no nosso mundo.

Como podem ver, nem precisamos ir muito longe na ficção científicas futuristas, história alternativa ou distopias para poder encontrar boas referências para fazer jogos.

DE OUTROS JOGOS

Se tem uma maneira que a maioria dos jogos foi idealizada, essa maneira provavelmente foi se utilizando de outros jogos como base para daí sim começar o implante das ideias originais. Cada gênero de jogos tem seus precursores, não seria de estranhar que eles sejam as bases para todo o resto. Contudo por questões de focos ao invés de focar em cada um dos muitos gêneros de jogos, vamos estudar brevemente duas categorias distintas de “*inspiração*”: os famigerados clones e os sucessores espirituais.



Paródia? Homenagem? Cópia? Goat of Duty faz clara referência à série Call of Duty que, por sua vez, teve inspiração de outras franquias...

ATAQUE DOS CLONES

Se tem uma categoria de “*quando a inspiração vai longe demais e passa a ser uma cópia descarada*” então essa é a categoria que você procura. Isso por que no auge de grandes títulos, há sempre uma enxurrada de jogos quase idênticos que tentam se aproveitar da fama do seu predecessor para arrancar uma lasquinha do mercado. As vezes isso pode ser feito com má intenção, buscando pescar o consumidor desatento, mas também pode ser apenas falta de criatividade mesmo.

Existem jogos que protagonizam todo um gênero, como é o caso do **Super Mario Bros** (Nintendo, 1985). Com a popularização da Nintendo, vários jogos semelhantes foram lançados no mercado. Um caso interessante está relacionado com o jogo **The Great Gianna Sisters** (Black Forest Games, 1987) lançado inicialmente apenas como um clone para **Commodore 64**, mas que veio mais tarde a se tornar um jogo original muito bem recebido: **Giana Sisters: Twisted Dreams** (Black Forest Games, 2014)^{12 13}.

Doom (id Software, 1993), apesar de não ser o primeiro jogo de tiro em primeira pessoa, foi aquele que popularizou o estilo revolucionando o mercado. Somado a facilidade de modificação e a liberação do seu código fonte mais tarde, tornou este um dos jogos que mais poderíamos falar sobre seus ports não-oficiais (que rodam até em calculadoras!¹⁴) e jogos baseados na mesma tecnologia gráfica, ou seja, clones! Só para citar alguns poucos nomes grandes temos **Marathon** (Bungie, 1994), **Heretic** (Raven Software, 1994), **Star Wars: Dark Forces** (LucasArts, 1995), **Duke Nukem 3D** (3D Realms, 1996) e **Alien Trilogy** (Probe Entertainment, 1996)¹⁵.



É importante notar que ideias e mecânicas não podem ser copyrighteadas, apenas recursos tais como gráficos, sons ou códigos, então nada impede que jogos baseados em princípios similares possam ser feitos.

Myst: Um dos jogos que clamam ser um dos mais importantes e influentes de todos os tempos, subvertendo até então a fórmula dos grandes jogos de aventura com uma simplicidade estonteante, **Myst**, apesar de simples e até simplório se comparado a outros jogos com características melhores, não foi um jogo fácil de copiar. Muitos tentaram, mas nem todos conseguiram capturar a mágica do original. É creditado a este jogo a morte de todo o gênero dos jogos de aventura point-and-click, especialmente devido a saturação de clones no mercado¹⁶.

GTA: Pelo fato de GTA (ou **Grand Theft Auto**, se preferir) ter sido um dos carros-chefe que impulsionou os jogos de ação de mundo aberto, graças a suas mecânicas de vasto grau de liberdade, toneladas de missões e conteúdos opcionais, somado ao dirigir-e-atirar que tornou a série tão icônica. Não se espera menos do que uma série de jogos que se utilizem dessas ideias para os mais variados fins, sendo alguns umas cópias bem descaradas com temáticas inclusive parecidas. Eis uma lista de alguns desses clones na referência¹⁷, garanto que muitos que estão lendo agora conhecem mais de um desses jogos.

Flappy Bird: Com a explosão de jogos mobile, sendo estes de mais fácil desenvolvimento em seu princípio, observamos há alguns anos atrás a explosão de jogos estilo *Corrida Infinita*, *2048*, *Combina-3* e *Idle Games*, entre vários outros. Mas sem dúvida um dos casos mais famosos é o simples e viciante **Flappy Bird**, que explodiu em popularidade, mesmo sendo um jogo extremamente medíocre em todos os seus aspectos, tanto que o criador não aguentou o tremendo sucesso e o removeu das storefronts¹⁸. Como o criador largou de mão inclusive de perseguir quem fizesse algo similar, vários clones variados surgiram, inclusive um gerador com possibilidade de você criar o seu próprio Flappy¹⁹.





PlayerUnknown's Battlegrounds

Battle Royales: Se tem um gênero que foi muito clonado ao longo dos últimos tempos, foi a fórmula dos *MetroidVânias*, especialmente pelos desenvolvedores indie, mas nada se comparou ao apelo explosivo dos jogos estilo *Battle Royale*, especialmente por serem altamente competitivos e cheios de replay value. Apesar do conceito já ter existido antes, foi só com **PlayerUnknown's Battlegrounds** em 2017 e subsequente **Fortnite Battle Royale**, em 2018, que a coisa chegou a patamares absurdos, batendo recordes de número de jogadores online ao mesmo tempo. Depois disso vários outros jogos também apostaram em trazer a modalidade para seus jogos e até versões mobile tem recebido bastante sucesso até os dias de hoje. Um artigo muito bom sobre a história do gênero relativamente atualizado pode ser encontrado nessa referência²⁰.

DarkSouls: Saindo dos jogos casuais e voltando para os jogos mais tradicionais! Desde os 90 vários gêneros de videogames voltados para a audiência gamer mais hardcore, tais como jogos de luta e briga de rua receberam uma quantidade considerável de clones, mas um fenômeno moderno acontecendo longe dos jogos casuais, competitivos ou mobile do cenário de hoje é o legado dos jogos da **FromSoftware: Demon's Souls** e **Dark Souls** (e claro, o **Bloodborne** e **Sekiro: Shadows Die Twice**). A jogabilidade de ação, somada a alta dificuldade e alta granularidade dos sistemas de RPG tornou esses um hit entre os mais hardcore dos jogadores. Querem alguns exemplos? **Nioh**, da **Koei Tecmo**. **Ashen**, da **Aurora44**. **Lords of the Fallen** e **The Surge** da **Deck13**. Muitos desses já ganharam e outros irão ganhar continuação. Isso sem falar em alguns "demakes" 2D baseados nos mesmos princípios²¹.

E por fim um último caso bem curioso: Um clone do altamente aclamado **The Legend of Zelda: Breath of the Wild**. O nome do jogo é **Gashin Impact**, do **miHoYo**, e o mesmo foi anunciado inclusive para a plataforma do **Zelda**, o **Nintendo Switch**, e está causando muita controvérsia mesmo sem ter uma janela de lançamento até o término desta matéria. Isso que é um clone chinês chegando a um novo patamar^{22!}

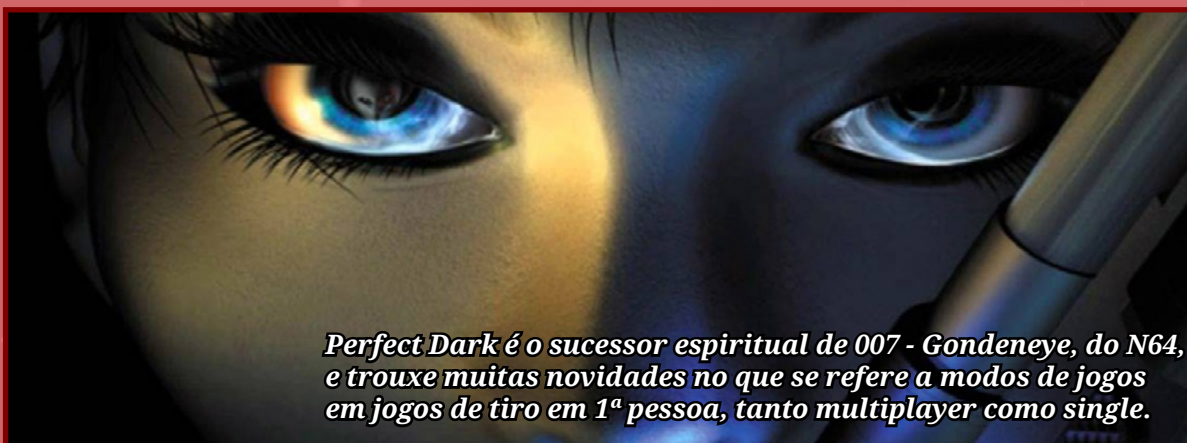
SUCESORES ESPIRITUAIS



Demon's Souls foi exclusivo do Playstation 3 e é o antecessor da famosa série Dark Souls, que dispensa apresentações...

Na hora de se fazer uma continuação de algum jogo, problemas podem aparecer, em especial quando os desenvolvedores originais não retêm mais os direitos de produção de determinado jogo devido a problemas de licenciamento ou perda da propriedade intelectual daquela franquia.

Para contornar esses problemas que frequentemente vemos casos de novas franquias sendo desenvolvidas que possuem um grau de similaridade muito grande com a qual ela é baseada. Os novos que surgem acabam sendo denominados sucessores espirituais, como se fossem uma espécie de continuação não-oficial, contudo sem riscos de tomar processos por infringir copyright.



Perfect Dark é o sucessor espiritual de 007 - GoldenEye, do N64, e trouxe muitas novidades no que se refere a modos de jogos em jogos de tiro em 1ª pessoa, tanto multiplayer como single.

Interessante notar que tais podem ser desenvolvidos pela própria empresa, como podem ser por ex-membros da empresa, que podem recorrer a criar outros estúdios, procurar outras publishers ou até ir para financiamento coletivo. E mais um caso especial que vou citar logo depois.

Um exemplo interessante de sucessor dentro do próprio estúdio é a série **Dark Souls**, que é um RPG de ação multiplataforma nos mesmos moldes de **Demon's Souls**, também da mesma empresa, a **FromSoftware**, pelo fato de que este último tem direitos de exclusividade amarrados ao **Playstation**. Outros exemplo marcante também posso citar **Perfect Dark**, criado para **Nintendo 64** pela **Rare**, que é praticamente um **007 GoldenEye** sem o **James Bond**. **Yooka-Laylee**, por sua vez também é uma espécie de sucessor espiritual de **Banjo-Kazooie** da mesma **Rare**, só que trazido para os mais tempos atuais deixando de lado a máquina de 64 bits. No fim a continuação cresceu muito mais que o original.



Bloodstained - Ritual of the Night

Outras vezes um game designer acaba por sair de sua empresa original em busca de uma liberdade criativa maior, anunciando um novo título (já que os direitos infelizmente acabam ficando na mão das empresas publishers) que será idealizado sob a experiência lapidada em um título já famoso, e daí ele parte para o financiamento coletivo. É o que aconteceu com **Bloodstained: Ritual of the Night**, é um metroidvania que é um sucessor da famosa série **Castlevania**, da **Konami**, que tem o **Koji Igarashi** como um de seus principais designers em ambos os jogos. Outro exemplo é **Might No. 9**, sucessor da série **Mega Man**, dirigido por **Keiji Inafune**, que na época em que trabalhou para a **Capcom**, era o ilustrador e co-designer responsável, apesar desta continuação não ter sucedido por diversos motivos.



Mother (ou Earthbound Zero) - NES

Às vezes, uma série pode ter diversos filhos e uma verdadeira árvore genealógica, tal como **System Shock** (**Looking Glass**, 1994) tem **BioShock** (**2K Games**, 2007) e **Dead Space** (**Visceral Games**, 2008), além do mais recente **Prey**, da **Arkane Studios** (2017, não confundir com o de 2006). A própria linhagem dos simuladores imersivos por ser no geral desenvolvida quase sempre pelas mesmas pessoas. Fãs do gênero apontam a série **Dishonored** (**Arkane Studios**, 2012) como sendo sucessora da franquia **Thief** (**Looking Glass**, 1998), principalmente após **Thief 4** (**Eidos Montreal**, 2014) não fazer tanto sucesso.


Uma das principais marcas é a presença de parte da equipe original, porém isso nem sempre se mostra verdade. Na verdade, um caso muito curioso é o **indie Oddity** (ainda a ser lançado), que originalmente nasceu como um fã-game continuação da série **EarthBound** (Ou **MOTHER**, como é conhecida no oriente). Como o autor original, **Shigesato Itoi**, anunciou que não haveriam mais continuação para a série em 2006, fãs iniciaram esse projeto em 2010. Recentemente no começo de 2020 eles mudaram de nome e passaram a ser um jogo independente sem vínculos com a série antiga a fim de evitar problemas, mas é considerado por muitos ainda como uma sequência digna da série e, portanto, passa a ser um sucessor espiritual aos olhos dos fãs²³.

Uma lista interessante de sucessores, de diferentes graus de semelhança ou consideração pode ser encontrada na **TVTropes**²⁴.

POR FIM

Como de praxe, essa matéria não visa esgotar o assunto e sim trazer um começo para novas discussões. Inspiração é uma coisa muito pessoal e pode vir de qualquer lugar, a qualquer momento, tudo o que citamos aqui é apenas a ponta do iceberg. Lembremos apenas que ela é uma parte, e precisa estar junta de outros fatores para poder render os melhores resultados.

A inspiração é um poder que nunca deve ser subestimado. Ela aliada a criatividade e inventividade podem trazer novos takes interessantes para os jogos e quem sabe até revolucionar os gêneros de jogos, se bem pensados e implementados. Claro que sempre é preciso muito trabalho duro, aprimoramento e opiniões de terceiros, pois as vezes o que parece certo na sua cabeça nem sempre é algo tangível e possível de ser realizado, ou que mesmo que seja, não seja divertido no fim das contas.

Aqui foram citados diversos exemplos, não se assuste se por acaso são todos grandes nomes ou franquias famosas, muitos nasceram de ideias simples, de softhouses pequenas e talvez até de coisas triviais. Essa matéria tem o papel de desmistificar isso e lembrar que lá do outro lado tem um cara igual a você, que viveu experiências, estudou história, consumiu mídia e jogou outros jogos, portanto, você também tem o potencial de ter grandes ideias! 

FONTES E LITERATURA ADICIONAL

- [1] <https://link.estadao.com.br/noticias/games,nos-eua-receita-de-games-superou-cinema-e-streaming-em-2018,70002690926>
- [2] <https://www.npr.org/sections/alltechconsidered/2015/06/19/415568892/q-a-shigeru-miyamoto-on-the-origins-of-nintendos-famous-characters>
- [3] <http://content.time.com/time/magazine/article/0,9171,2040095,00.html>
- [4] <https://www.youtube.com/watch?v=-NxaLPW8MXU>
- [5] <https://www.psychologytoday.com/us/blog/video-game-health/201907/blame-game-violent-video-games-do-not-cause-violence>
- [6] <https://www.research.va.gov/currents/0519-Video-games-can-help-Veterans-recover-from-mental-health-challenges.cfm>
- [7] https://www.researchgate.net/publication/315777624_Modern_Warfare_Video_Game_Playing_and_Posttraumatic_Symptoms_in_Veterans
- [8] <https://www.nytimes.com/2019/03/24/technology/personaltech/depression-anxiety-video-games.html>
- [9] <https://www.rockpapershotgun.com/2015/10/02/best-games-based-on-books/>
- [10] <https://www.rockpapershotgun.com/2015/11/27/best-games-based-on-movies/>
- [11] <https://www.thegamer.com/video-games-based-tv-shows-best-not-great/>
- [12] [https://en.wikipedia.org/wiki/Video_game_clone#Software_cloning_\(1980s-present\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Video_game_clone#Software_cloning_(1980s-present))
- [13] https://en.wikipedia.org/wiki/The_Great_Giana_Sisters#Giana_Sisters:_Twisted_Dreams
- [13] https://en.wikipedia.org/wiki/Giana_Sisters:_Twisted_Dreams
- [14] <https://www.youtube.com/watch?v=Z6hQtfPAcLM>
- [15] <https://www.techtimes.com/articles/154622/20160504/the-five-best-doom-clones-ever-released.htm>
- [16] <https://www.fastcompany.com/90240345/myst-at-25-how-it-changed-gaming-created-addicts-and-made-enemies>
- [17] <https://www.thegamer.com/15-games-that-completely-ripped-off-grand-theft-auto/>
- [18] <https://tecnoblog.net/150885/motivo-exclusao-flappy-bird/>
- [19] <https://tecnoblog.net/150787/jogos-inspirados-em-flappy-bird/>
- [20] <https://gamesmax.com.br/o-que-e-battle-royale/>
- [21] <https://www.thegamer.com/best-dark-souls-like-games-ever/>
- [22] https://www.voxel.com.br/noticias/genshin-impact-rpg-inspirado-breath-of-the-wild-lanca-novo-trailer_847712.htm
- [23] [https://en.wikipedia.org/wiki/Oddity_\(video_game\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Oddity_(video_game))
- [24] <https://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/SpiritualSuccessor/VideoGame>

Junte-se a nós no Discord!



Clique aqui para unir-se à nossa família!



O BOM, O MAL E O GRIND

Na edição anterior fomos agraciados com a belíssima matéria escrita por Caster "Impedindo o Grinding" discorrendo sobre inteligentes e estratégicos meios voltados a dificultar o grinding dos jogadores nos jogos.

Mas, afinal, será que permitir ao jogador o grinding é ruim?

Certamente que falar sobre grinding é algo bem complicado, principalmente em virtude de que o simples fato de citar essa palavra já é suficiente para causar um certo desconforto em muitos jogadores, assim como um desequilíbrio no lado player do Game Design. Quem nunca sofreu de alguma aflição após passar várias horas repetindo o mesmo processo em busca de um item ou para encher uma barra de experiência? Gritar xingamentos ou palavras indecifráveis e esmurrar o ar (com ou sem o joystick) são apenas algumas das inúmeras respostas naturais aqueles expostos a esta prática.

Nesta edição, iremos nos aprofundar sobre o grinding, analisando ele sobre uma nova perspectiva, afinal, por que o grinding existe? Possui alguma utilidade? Será que é apenas uma falha no design do jogo?



Se você não leu ainda a Edição n. 22 pare tudo que está fazendo e vá correndo olhar, você não vai se arrepender! Clique na imagem para acessar o tópico onde a mesma foi postada!

AFINAL, O QUE É GRIND?

O *Grind* ocorre quando a progressão do jogo para até que o jogador alcance determinada conquista, sendo que as opção para tal feito são limitadas¹, ou, em outras palavras, quando o jogador não tem outra opção além de ficar repetidamente realizando as mesmas tarefas para conseguir progredir no jogo².

Keith Burgun³ define *Grinding* como uma atividade que o jogador precisa realizar repetidamente e possui o mínimo de risco – ou nenhum – e é recompensado por isso, podendo ser o simples fato de ficar lutando contra inimigos fracos para aumentar a sua força ou levar repetidas vezes um item de um lugar para o outro.

Em suma, quando você precisa realizar a mesma tarefa de novo, de novo e mais um pouco para poder progredir no jogo, você está *grindando*. Seja em busca de experiência, em busca de moedas, sementes ou outro item no jogo.

¹BYCER, Josh. When Game Design becomes a Grind. **Game Wisdom**. (<http://game-wisdom.com/critical/game-design-grind>).

²BYCER, Josh. The philosophy of Grinding and ho to reduce it. **Gamesutra**, 2017 (https://www.gamasutra.com/blogs/JoshBycer/20171025/308226/The_Philosophy_of_Grinding_and_how_to_Reduce_it.php)

³BURGUN, Keith. **Game Design Theory: A new philosophy for understanding game**. CRC Press, 2013.

É atribuído a **Albert Einstein**, uma frase que define muito bem o que é *grind*: "**Insanidade é continuar fazendo sempre a mesma coisa e esperar resultados diferentes**".

O BOM, O MAL E O GRIND

Para **Keith Burgun**, o *Grinding* é ruim por dois motivos: primeiro, cria uma falsa ideia de escolha, já que *grindar* não traz qualquer prejuízo para o jogador (no jogo); segundo, pois você usa o tédio do jogador para contrabalancear os benefícios do *grinding*, acreditando que o jogador se tornará entediado de mais para *grindar* suficientemente a ponto de quebrar o equilíbrio do jogo.

Brice Morrison⁴ aponta que o *grind* é geralmente odiado pelos jogadores, levando ao tédio e reduzindo o nível de qualidade de um jogo, além do mais pode ser um grande fator de abandono dos jogadores.

Afinal, **se o grinding é ruim, qual o motivo de estar tão presente nos jogos?** MMOs com grande carga de *grinding*, como **World of Warcraft** (Blizzard, 2004) e **Monster Hunter World** (Capcom, 2018), possuem um número invejável de receita e de jogadores, assim como a icônica série **Pokémon** da Nintendo. Isso, sem falar nos *mobiles*, não é difícil encontrar um jogo carregado de *grind* para browser ou celulares.

A resposta é simples: **porque funciona**.

Do ponto de vista de *Game Designer*, **Brice Morrison** afirma que o *grind* existe por um motivo: **aumentar significativamente a duração do jogo de uma forma barata**. É por isso que esse recurso se mostra mais em MMOs e jogos sociais, pois, o sucesso desses títulos dependem de manter o jogador engajado por um longo período, por meses ou até mesmo anos. Para o desenvolvedor, é uma excelente maneira de estender o jogo sem precisar adicionar novo conteúdo, já que é muito mais barato manter o jogador *grindando* do que criar conteúdo.



Dos exemplos dados até então, a série Pokémon é a que mais podemos considerar sinônimo absoluto de grinding, já que os jogos resumem-se, basicamente, a evoluir seus "animais de rinha" (que você captura no mato) e derrotar líderes de ginásios. Todavia, a Nintendo faz isso de uma forma viciante e que costuma trazer sempre novos fãs para a franquia...

⁴MORRISON, Brice. A necessary evil: grinding in games. **Gamesutra**, 2011.

(https://www.gamasutra.com/blogs/BriceMorrison/20110211/88931/A_Necessary_Evil_Grinding_in_Games.php)

Keith Burgun diz que o *grinding* nos jogos funciona em virtude de que o ser humano possui uma mente explorável e arcaica, de tal forma que a necessidade de reunir/coletar e de mostrar status são excessivamente exploradas nos jogos. Para a autora: *“ninguém acha grinding interessante; é um comportamento compulsivo”*.

Por outro lado, **Brice Morrison** aponta que os jogadores apenas reconhecem e reclamam do *grind* quando ele é usado de uma forma irresponsável. Para o *Game Designer*, o segredo é saber usar, adicionando uma leve dose de *grind* enquanto entrega ao jogador novas mecânicas em um passo que mantenha o seu interesse pelo jogo.

Não é à toa que muitos jogos se utilizam da famigerada tática de colocar o progresso do jogo atrás de uma barreira de várias horas de *grinding* ou o pagamento de uma modesta quantia em dinheiro, como em **FarmVille** (Zynga, 2009), e conseguem uma modesta receita financeira⁵. É uma fórmula simples: de um lado um processo frustrante, entediante e gratuito; do outro uma experiência *“divertida”*, rápida e paga.

SER GRIND OU NÃO SER GRIND, EIS A QUESTÃO



Uma coisa que muitos ignoram, seja por questões de "honra", pelo fato de ser "fanboy" ou um tipo de "amor platônico" por uma franquia, que usa e abusa da mecânica de grinding para gerar suas receitas, é a possibilidade de parar, ter um momento de reflexão e questionar-se:

"Eu realmente quero jogar um game assim? Será que compensa dedicar tanto tempo e esforço nele?"

Se por um lado o *grind* é uma ferramenta útil no ponto de vista do *Game Designer*, por outro é uma ferramenta que pode retirar qualquer interesse dos jogadores pelo produto, portanto é natural questionar: *devo expurgar todo e qualquer forma de grind do meu jogo?*

A resposta curta é: **não**. A resposta longa é um pouco mais complicada.

Antes de tudo, lembre-se de que o *Game Designer* não é o antagonista do jogo. Você não está criando um jogo para dificultar a vida do jogador – ou pelo menos não deveria pensar nisso ao criar um jogo. Não se trata de uma luta entre o jogador e o criador do jogo para ver quem é o *“melhor”*. **Criar um jogo, antes de tudo, é sobre diversão**, e tenha a certeza que se o jogador não estiver se divertindo com o seu jogo ele irá abandonar em um piscar de olhos.

Pense primeiro no jogador: qual o público você pretende atingir? Crie um ambiente agradável e um cenário cativante e divertido **para este público**, prenda a atenção do jogador. Não é o simples fato de ter ou não ter *grind* no seu jogo que irá influenciar a decisão dos jogadores por continuar nele ou não, mas certamente irá influenciar o estilo de jogadores que irá atrair. Até mesmo jogos puramente *grind* como os do gênero *Incremental Games* (vulgo *“idles”*) possuem uma grande popularidade⁶.

⁵SNIDER, Mike. Value of social game company Zynga? Perhaps more than \$3 billion. **Game Hunters**, 2010. (<http://content.usatoday.com/communities/gamehunters/post/2010/02/value-of-social-game-company-zynga-perhaps-more-than-3-billion/1#.XjG2kiNv-Uk>)

⁶GRAYSON, Nathan. Clicker Games are suddenly everywhere on Steam. **Kotaku**, 2015. (<https://kotaku.com/clicker-games-are-suddenly-everywhere-on-steam-1721131416>)

Segundo **Brice Morrison**, o *grind* só surge com a vontade do jogador de querer progredir no jogo e isso ocorre provavelmente pelo fato de que ele já se dedicou bastante no jogo para desistir antes de ver o final. *“Se o jogador está plantando vegetais em FarmVille por semanas, e ele está próximo de comprar o celeiro, ele vai se obrigar a continuar para não jogar fora o esforço dedicado até então”*. Para o *Game Designer*, o jogador precisa de um *forte incentivo à longo prazo para grindar*, o jogador precisa saber que será recompensado no futuro por suas ações no presente.

Keith Burgun, por outro lado, critica o abuso do *grind* no *Game Design*, pois acredita que os *Game Designers* nunca devem incentivar as pessoas a agirem de forma desinteressante ou sem pensar, muito menos de forma repetitiva, porque os jogos são sobre decisões e desenvolvimento de habilidades. Os jogos, para a autora, devem fazer todo o esforço para enriquecer a vida dos jogadores, e não simplesmente desperdiçar seu tempo.

Por outro lado, **Morrison** acredita que o *grind* só é prejudicial quando utilizado de uma forma irresponsável. O segredo, para o autor, é manter o jogador interessado e aos poucos apresentar novo conteúdo. Exemplificando: *“se você perceber que os jogadores estão abandonando o jogo ou ficando entediados depois de matar o 50º javali, então considere adicionar um novo inimigo depois de ele matar o 40º, fazendo isso você consegue estender seu jogo usando o grind de uma forma inteligente”*.



Easter Egg 2!!!

Dizem por ai que se você sair "grindando" almas de inimigos e acendendo fogueiras, irá trazer a luz a um mundo "Dark"...

PALAVRAS FINAIS:

Não existe uma verdade absoluta quando se trata de conceitos abstratos, mas, **no meu ponto de vista**, o *grind* não é necessariamente o vilão. O uso excessivo deste recurso para justificar a falta de conteúdo ou criar *“Pay Walls”* é que é o problema.

É algo bem desestimulante você jogar durante semanas para subir um nível do seu personagem apenas para descobrir que para progredir no jogo você precisa atingir mais cinco níveis. Esse é um dos maiores problemas que vejo na grande maioria dos jogos RPGs de *Browser*, são jogos feitos para frustrar o jogador e extrair alguns dólares no processo.

Por outro lado, a sensação entre matar um chefe e ver a recompensa é algo muito estimulante, principalmente se a recompensa não for programada. Um pico de adrenalina que antecede o recebimento daquele tão sonhado item que irá melhorar o rendimento do seu personagem ou apenas um bilhete escrito: *“desculpe, mas seu equipamento está em outro castelo”*.

Jogos como **Diablo III** (Blizzard, 2012) se adaptaram bem as necessidades dos jogadores e foram reformulados para lidar com o tédio e a repetição. Apesar deste jogo ainda ser um *“hack n’ slash”* que se resume em *“matar tudo que se mexe na tela”*, o jogador possui *“várias opções diferentes de fazer a mesma coisa”*, **tornando o jogo ativo mesmo após oito anos do seu lançamento**.

Na atualidade é quase impossível você encontrar um MMORPG sem *grind*, grandes nomes como **World of Warcraft** (Blizzard, 2004), **Final Fantasy XIV** (Square Enix, 2010), **Black Desert** (Pearl Abyss, 2015) e **Tera Online** (Bluehole Studios, 2011), são ótimos exemplos disso. O *design* voltado ao *grind* nestes jogos é justificável em virtude de permitir uma progressão vertical a longo prazo e estimular a competição entre os jogadores, o público alvo desses jogos são aqueles que apreciam a interação entre pessoas, seja de forma cooperativas, em busca de melhores recompensas, ou competitivas, para provar quem é o melhor.

Outrossim, **qual a intensão de estimular o grind em jogos single-player?**

Monster Hunter World (Capcom, 2018) possui um *design* voltado ao *grind*. Mesmo sendo um jogo *multi-player*, é perfeitamente possível se divertir e até concluir o jogo de maneira solo, isso por que a produtora teve bastante cuidado em desenvolver um escalonamento eficiente da dificuldade com base na quantidade de jogadores presente. Outro bom exemplo de jogo voltado ao *grind* é **Disgaea 5** (Nippon Ichi Software, 2015). Ambos os jogos possuem uma popularidade e *fan-base* considerável, mesmo possuindo um *design* voltado ao *grind*.



Em Final Fantasy XII, o grinding não é predominante, porém, se quiser ter alguma chance contra os "bosses" extras como o Yazimat e seus mais de 50.000.000 de HP, certamente gastará alguns dias "grindando"...

Muito diferente de jogos como **Kingdom Hearts 2** (Square Enix, 2005), **Final Fantasy XII** (Square Enix, 2006), **The Witcher 3: Wild Hunt** (CD Projekt RED, 2015), **The Elder Scrolls V: Skyrim** (Bethesda, 2011), **The Surge** (Deck13, 2017), entre inúmeros outros títulos que, apesar de permitir o *grind* pelo jogador, este recurso não assume um papel predominante no progresso do jogo.

No final, a escolha entre utilizar o *grind* como fator de progressão do jogo ou admitir que o jogador *grind* para facilitar o progresso deve ser uma escolha consciente do *Game Designer*, visto que esta decisão influencia substancialmente em inúmeras outras questões do jogo, em especial, o balanço e a diversão.

A escolha precisa refletir a filosofia do jogo e servir como um dos pilares que orientam as demais escolhas de *design* do jogo de modo que todas convirjam para um objetivo maior: **divertir.** 🎮



**E aí?
Bora?
"Grindar"?**

Não deixe de conferir nossos parceiros!



Acesse:
[HTTP://WWW.ALDEIARPG.COM/](http://www.aldeiarpg.com/)

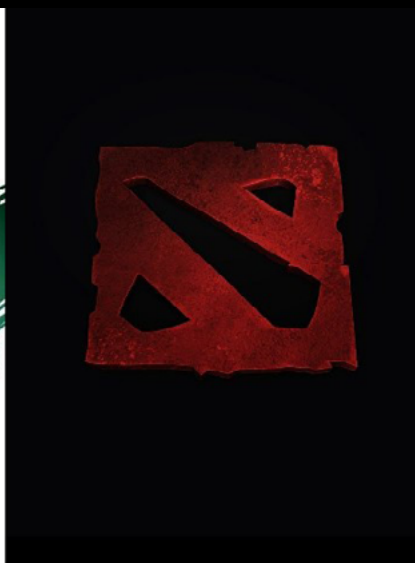


O QUE ESSE SÍMBOLO TRAZ A SUA MEMÓRIA?



Essa pergunta é quase uma retórica, visto que pelo menos 30 milhões de pessoas¹ sabem muito bem do que se trata essa imagem. Por sinal, é uma imagem um tanto simples, trata-se de um dragão metálico que poderia facilmente ser visto como um adorno de uma cadeira, de espada, de baú, ou – e por que não – um brinco, contudo todo o jogador bem informado sabe muito bem que se trata do jogo **Elder Scroll V: Skyrim** da **Bethesda Game Studios**.

A segunda pergunta para se refletir é: *será que esse símbolo se tornou famoso por acaso?* Observe as seguintes imagens:



¹ALVES, Luís. **Skyrim** vendeu 30 milhões em todo o mundo. *BRASILGAMER*, publicada em 22/11/2016. <https://www.eurogamer.pt/articles/2016-11-22-skyrim-vendeu-30-milhoes-em-todo-o-mundo>

É bem provável que você já tenha reconhecido ao menos duas das três imagens, ou, quem sabe, tenha reconhecido todas as três. Será que essas imagens também se tornaram reconhecidas por puro fruto do acaso?

São símbolos simples e que dizem muito sobre a sua origem.

O lobo de prata é o pendente do protagonista e da sua ordem, os **Witchers**; o meteoro representa o plano do antagonista principal em **Final Fantasy 7**; por fim, o terceiro símbolo representa o próprio cenário de um dos **MOBAs** mais famosos da atualidade, **Dota 2**.

Certamente que não se tornaram famosos por acaso, esses símbolos apenas se tornaram importante diante da grande repercussão dos jogos associados a eles. São grandes exemplos do resultado de uma boa identidade visual, mesmo que não esteja relacionada com a experiência do jogador em si.

Por outro lado, temos o **Darkest Dungeon** da **Red Hook Studios**.

Chris Bourassa, o diretor criativo deste jogo, em uma entrevista para o site **Rock, Paper, Shotgun**² afirmou: *“O estilo artístico é crucial porque, à primeira vista, transmite a essência do jogo”; “sombrio, melancólico, intratável, difícil e desbotado – todas essas coisas vêm à mente quando se olha para uma screenshot, e são reforçado pela experiência do jogo”*.



A arte deste jogo é única e cria uma forte identidade visual, abraçando a temática e o conceito sombrio e pesado do design. Todos os detalhes da arte foram cuidadosamente trabalhados e propositalmente feitos por **Chris Bourassa**.

²GILYADOV, Aleksander. There's Beautiful Art Even In The Darkest Dungeon. Rock, Paper, Shotgun, publicado em 21/07/2015. <https://www.rockpapershotgun.com/2015/07/21/darkest-dungeon-making-of-art/>

“O traço duro no estilo artístico reflete a natureza intransigente do jogo, o tom negro é uma premissa para a mecânica de luz, e os olhos vazios ajudam a transmitir a sensação difundida de desesperança. A consistência é fundamental para a imersão; portanto, quando arte e design atendem à direção criativa do título, os jogadores se sentem engolidos no mundo do jogo”.

Além de uma bela arte, o jogo é um excelente exemplo do uso econômico e inteligente dos recursos, pois a animação dos personagens em combate trabalha em harmonia com um incrível jogo de câmera para dar sensação de movimento para imagens estáticas. **Ou será que não são estáticas?** Veja com seus olhos e tire suas próprias conclusões.

Além do mais, uma das preocupações de **Bourassa** era conseguir criar um estilo artístico sólido e consistente que **pudesse ser mantido durante todo o jogo, sem que isso tomasse muito tempo**, principalmente por ele ter sido o **único** artista do jogo.

Importante destacar que a arte do jogo é muito mais do que o desenho dos personagens, **a identidade visual** criada para o jogo está presente em todos os detalhes: personagens; inimigos; cenários; ícones; e até mesmo na fonte textual.



O trabalho e dedicação, assim como a originalidade na parte gráfica de **Darkness Dungeon** merece o seu devido reconhecimento.

No que tange a inspiração, nos dizeres de **Bourassa**: *“Queríamos que o jogo parecesse e sentisse como no período em que é descrito [medieval]”; “Eu olhei muitas xilogravuras medievais, pinturas de Dürer e iluminura. Eu também queria ter certeza de que o jogo tinha uma pegada moderna, então fiz referência a vários dos meus artistas favoritos de quadrinhos – Mignola; Davis; Bachalo; Cane-te. Acho que o maior desafio foi desenvolver um estilo que me permitisse trabalhar rapidamente, mas que desse resultados sólidos e consistentes. Como o único artista, a eficiência da produção era uma grande preocupação”.*

A crueldade, a melancolia, a falta de esperança dos personagens, o desespero, o medo e o lado mais obscuro da mente humana são elementos que foram muito bem representados na arte do jogo, mas também está presente o heroísmo, a esperança, a virtude, a coragem e a camaradagem dos personagens.



A ideia central do jogo era reproduzir o elemento humano por trás dos heróis, não apenas criar um



jogo em que as escolhas fossem do jogador, mas que afetassem os personagens. Então, ao invés de focar na arma, decidiram focar naquele que brande a arma: “A habilidade para lutar é apenas metade da equação. E a vontade de lutar?”³.

O resultado foi um jogo único com uma **identidade visual própria**. Capaz de se destacar em um mundo repleto de novos jogos todos os dias.

Com todo o trabalho e dedicação, **Chris Bourassa** conseguiu tornar a experiência de jogar **Darkest Dungeon** muito diferente de qualquer outro *RPG* ou *Roguelike*. Não é à toa que o jogo teve uma ótima campanha no *Kickstarter*⁴ e uma boa recepção no mercado⁵. Atualmente contando com dois pacotes de conteúdo adicional (*The Crimson Court*, 2017; *The Colour of Madness*, 2018) e disponível para várias plataformas: Microsoft Windows; Linux; PlayStation 4; PlayStation Vita; Nintendo Switch; e Xbox One.


³SIGMAN, Tyler; BOURASSA, Chris. Game Design Deep Dive: Darkest Dungeon's Affliction System. Disponível em Gamesutra, publicado em 28/05/2015. https://www.gamasutra.com/view/news/244480/Game_Design_Deep_Dive_Darkest_Dungeons_Affliction_System.php

⁴Red Hook Studios. Darkest Dungeon. Kickstarter, publicado em 11/02/2014. <https://www.kickstarter.com/projects/1460250988/darkest-dungeon-by-red-hook-studios>

⁵SIGMAN, Tyler. 1 Million Copies and the Road Ahead. Gamasutra, publicado em 03/11/2016. https://www.gamasutra.com/blogs/TylerSigman/20161103/284863/1_Million_Copies_and_the_Road_Ahead.php

Como bem destacou **Aleksander Gilyadov**⁶ : “[Darkest Dungeon] não funcionaria sem o seu lindo design artístico. Na verdade, falharia miseravelmente em tudo se tentasse fazer de outra forma, desde a narrativa até a mecânica”.



Jogar **Darkest Dungeon** é uma experiência única. Seja para se divertir (*ou se frustrar*), para analisar os aspectos de *Game Design* e narrativa que tornam o jogo único, mas também é um prato cheio para aqueles que querem aprender sobre **identidade visual e uso inteligente de recursos**. Dois tópicos muito importante para quem quer se aventurar em *Design Artístico* no mundo dos jogos. 

⁶GILYADOV, Aleksander. There's Beautiful Art Even In The Darkest Dungeon. *Rock, Paper, Shotgun*, publicado em 21/07/2015. <https://www.rockpapershotgun.com/2015/07/21/darkest-dungeon-making-of-art/>



CURSO GAME ART TOTAL



Nós desenvolvedores sabemos muito bem que um jogo com gráficos marcantes tende a atrair mais a atenção dos jogadores e da mídia, que muitas vezes destacam o jogo justamente por causa de seus gráficos.

Nada mais frustrante do que acompanhar tutoriais, praticar e mesmo assim não conseguir fazer gráficos bem feitos para seus jogos.

Agora isso pode mudar, e você poderá dar ao seu jogo o visual que ele merece, e assim atrair a atenção de toda comunidade de jogadores e vender ainda mais o seu jogo.

Neste curso, você aprenderá, do zero, todas as técnicas e truques para construir um visual fascinante para o seu jogo, seja ele 2D ou 3D.

QUERO CRIAR ARTE PARA JOGOS



SUPORTE

Você receberá todo o suporte necessário caso apareça algum tipo de dúvida. Oferecemos suporte por Whatsapp, Facebook e chat online.



INÍCIO IMEDIATO

O acesso é liberado imediatamente após aprovação de sua inscrição, e o melhor, o acesso é vitalício e você poderá assistir as aulas quantas vezes precisar.



CERTIFICADO

Ao final do curso, você receberá um certificado de conclusão, para poder dar um UP em seu currículo ou te garantir créditos em universidades.

CURSO CRIE JOGOS DO ZERO



Muitas pessoas têm o sonho de criar seus próprios games, e a Indie Power compartilha deste sonho e vem ajudando aspirantes a desenvolvedores de games desde 2016.

É pensando naqueles que nunca criaram um jogo e não fazem a menor ideia de como programar, que criamos este curso, para que você possa criar e compartilhar seus próprios jogos com seus amigos e com o mundo todo.

Quem sabe, esta “brincadeira” não acaba virando uma lucrativa profissão, já que a cada dia que passa, novos desenvolvedores têm obtido sucesso financeiro com seus jogos.

Matricule-se em nosso curso e inicie hoje mesmo esta incrível jornada de desenvolvimento de games!

QUERO CRIAR MEUS JOGOS!



Se você estiver com medo de investir o seu dinheiro e se arrepender depois, não se preocupe, pois te daremos uma garantia incondicional.

Se você, dentro de sete dias, não gostar do curso, nós te devolvemos todo o seu dinheiro, sendo assim, você não correrá nenhum risco caso o curso não seja do seu agrado.

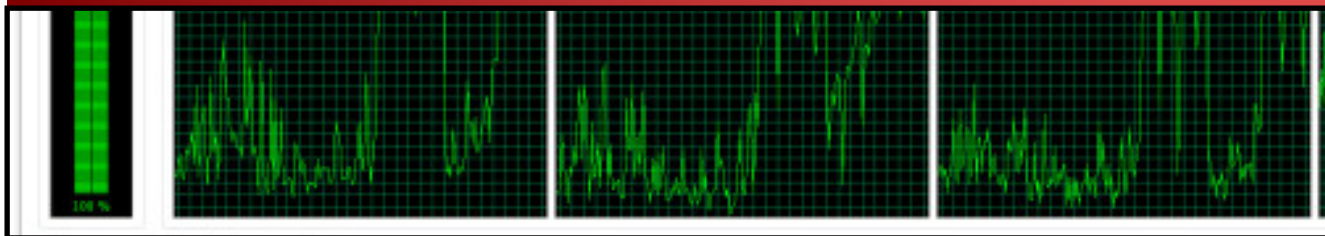
INDIEPOWER



Object Pooling: Otimizando Projéteis na Unity

Se você desenvolve ou já desenvolveu algum tipo de game na Unity, provavelmente deve conhecer as funções `Instantiate()`; (que instancia um objeto no gameplay) e `Destroy()`; (que instantaneamente apaga um objeto existente ou anteriormente instanciado). Ambos são métodos muito necessários para o gamedev. Ocorre que muitos desenvolvedores (principalmente novatos) utilizam essa função indevidamente. Senão, vejamos.

SUA MEMÓRIA PEDE SOCORRO



Toda vez que esses comandos são utilizados, eles requerem um pequeno espaço de tempo de processamento para alocar os objetos na memória. Logo, quando vários objetos de curto tempo de vida são instanciados e destruídos repetidas vezes, isso causa uma dor de cabeça para o coitado do seu processador.

Nem sequer fez cócegas!!



QUEEEÊ?? WTF!!!

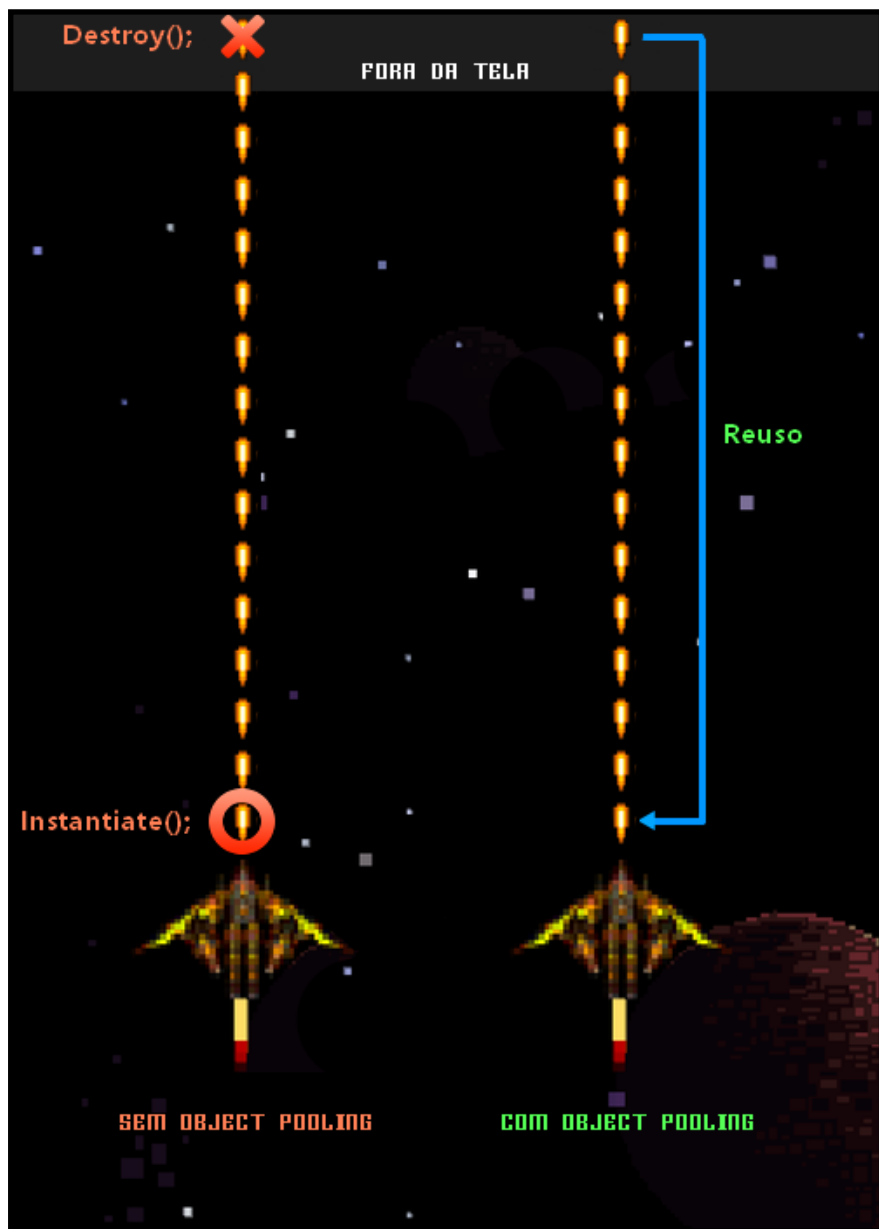


A Unity usa o método de "*coleta de lixo*" para desalocar memória que não está mais em uso. O uso repetido do **Destroy()**; ativa esse método com MUITA frequência, causando assim lentidão no processamento e travamentos no gameplay. Esse comportamento é extremamente nocivo em dispositivos com recursos limitados, como em jogos mobile ou para web.

Object Pooling (ou apenas "*reserva de objetos*") é onde você PRÉ-INSTANCIA todos os objetos que você vai precisar em algum ponto específico ANTES do gameplay - por exemplo, na **loading screen**. Ao invés de criar novos objetos e destruir os antigos durante o gameplay, o seu jogo REUSA os que já estão na "*reserva*".

COMANDOS

Neste tutorial, você aprenderá a criar uma reserva de objetos para um jogo do gênero **Shooter 2D**.



Space Invaders foi uns dos pioneiros no gênero "Space Shooter" e, desde seu lançamento, é uma grande referência para desenvolvedores do estilo.

Mas, não podemos ignorar o fato de que o gênero alcançou outro patamar ao evoluir para o famoso "Bullet Hell", que foi implantado em franquias posteriores como a série **Gradius**, da Konami.



HORA DE SUAR AS MÃOS



Em qualquer objeto que vá sempre permanecer na **Scene**, crie um novo script em C# e o nomeie como **ObjectPooler**. Para o tutorial, o script será inserido no **Game Controller**.

Clique duas vezes no script e insira o seguinte código:

```
public static ObjectPooler SharedInstance;

void Awake() {
    SharedInstance = this;
}
```

public static - Muitos scripts vão precisar acessar a nossa reserva de objetos durante o gameplay, e a instância **public static** permitirá este acesso sem a necessidade da função **GetComponent()**.

```
using System.Collections.Generic;
```

Você estará **usando** uma lista genérica para estocar os seus objetos. Essa declaração garante acesso a estruturas genéricas de dados e torna possível o uso da classe **list** no seu script.

Por falar em listas, adicione a lista de reserva de objetos e duas novas variáveis públicas:

```
public List<GameObject> pooledObjects;
public GameObject objectToPool;
public int amountToPool;
```

Os nomes são auto-explanatórios.

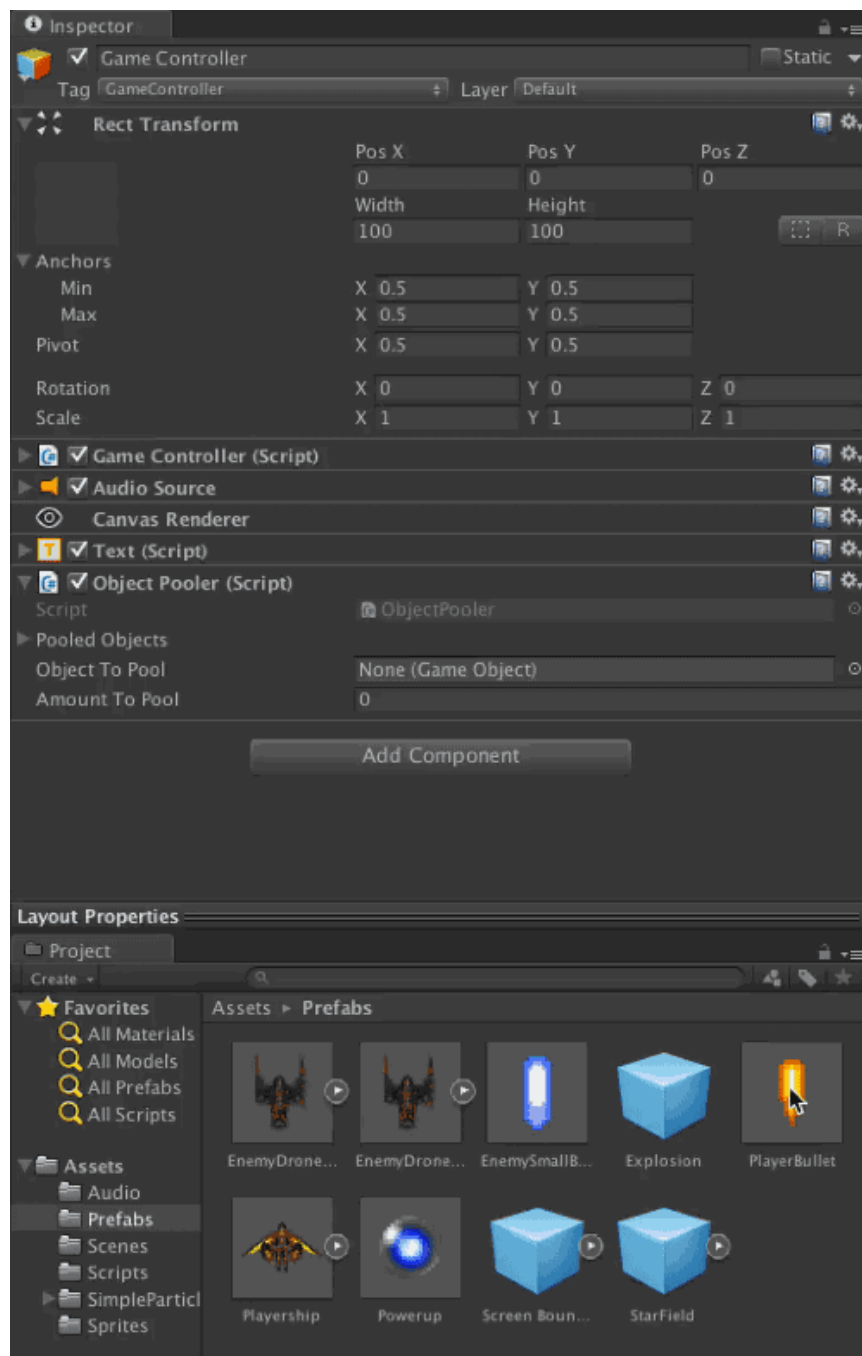
Usando o **Inspector** na Unity, você será capaz de especificar o **GameObject** que quer reservar e um número pra pré-instanciar. Isso será feito em um minuto.

Enquanto isso, insira esse código no **Start()**:

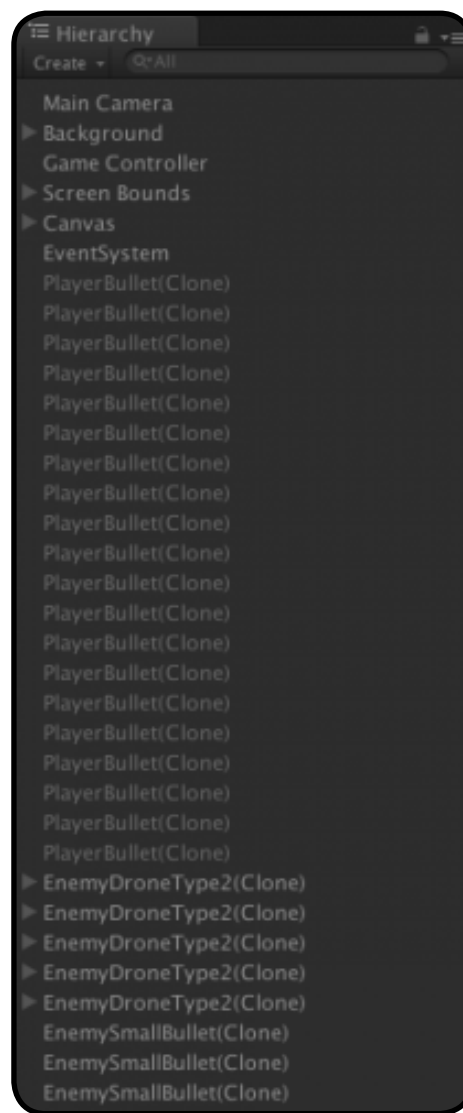
```
pooledObjects = new List<GameObject>();
for (int i = 0; i < amountToPool; i++) {
    GameObject obj = (GameObject)Instantiate(objectToPool);
    obj.SetActive(false);
    pooledObjects.Add(obj);
}
```

O **loop for** vai instanciar o **GameObject objectToPool** na quantidade de vezes especificada em **numberToPool**. Então, os **GameObjects** são definidos como inativos antes de serem adicionados à lista **pooledObjects**.

Volte para a Unity e adicione o objeto a ser instanciado na variável **objectToPool**, no Inspector. Na variável **numberToPool**, coloque 20.



Volte para a Unity e adicione o objeto a ser instanciado na variável **objectToPool**, no Inspector. Na variável **numberToPool**, coloque 20.



Pronto! Você tem uma reserva de objetos.

**Use o player para ver a animação diretamente no .pdf (necessário possuir o Adobe Reader + Flash Player instalados)*

INDO MAIS FUNDO NA RESERVA DE OBJETOS



Vá para o script **ObjectPooler** e insira o seguinte método:

```
public GameObject GetPooledObject() {  
    //1  
    for (int i = 0; i < pooledObjects.Count; i++) {  
        //2  
        if (!pooledObjects[i].activeInHierarchy) {  
            return pooledObjects[i];  
        }  
    }  
    //3  
    return null;  
}
```

A primeira coisa a se notar é que esse método tem um **return** do tipo **GameObject** ao invés de **void**. Isso significa que um script pode perguntar por um objeto em **GetPooledObject** e este será capaz de retornar um **GameObject** como resposta. Eis o que está acontecendo aqui.

1 - O método usa o loop *for* para interagir com a lista *pooledObjects*.

2 - Ele checa se o objeto da lista com id correspondente ao número identificador do loop está ativo na Scene. Se estiver, o loop passa para o próximo objeto da lista. Se não estiver, ele encerra o método e aponta o objeto inativo para o método chamado de *GetPooledObject*.

3 - Se não tiver nenhum objeto atualmente inativo, ele encerra o método retornando nada.

Agora que você consegue chamar pelos objetos de sua reserva, você só precisa substituir o uso comum do **Instantiate()** e **Destroy()**.

Vamos supor que você já tenha criado um método para atirar e que ele se chame **Shoot()**. Neste método, você usaria esse código para instanciar as balas:

```
Instantiate(playerBullet, turret.transform.position, turret.transform.rotation);
```

```
GameObject bullet = ObjectPooler.SharedInstance.GetPooledObject();
if (bullet != null) {
    bullet.transform.position = turret.transform.position;
    bullet.transform.rotation = turret.transform.rotation;
    bullet.SetActive(true);
}
```

Nota: certifique-se de que há um objeto designado à variável **turret**, que deve servir como local onde serão instanciadas as balas - como, por exemplo, a ponta do cano de um revólver.

Você programou o script para pedir ao **ObjectPooler** por um objeto reservado. Se algum estiver ativo, ele será instanciado no local (**transform**) e na rotação (**rotation**) da **turret**, e então definido como ativo para ir igual um louco em direção ao inimigo.

VOLTANDO PARA A RESERVA



Ao invés de destruir as balas quando elas não forem mais necessárias, você as retornará para a reserva.

Para isso, não há segredo nenhum. Crie um script no que quer que seja um inimigo e nomeie como **Enemy**. Abra o script e insira o seguinte código:

```
void OnTriggerEnter2D(Collider2D col) {
    if (col.gameObject.tag == "Bala do Jogador") {
        col.gameObject.SetActive(false);
    }
}
```


Basicamente, ele identifica se o objeto que colide com o inimigo possui a tag *"Bala do Jogador"*. Se sim, ele torna o objeto inativo e este retorna para a sua reserva, pronto para ser chamado novamente quando o jogador utilizar o comando de atirar.

Também há outra forma de eliminar objetos e fazer com que voltem para a reserva: desativando-os assim que deixam a tela. Para usar esse método, crie um script na Camera com o nome **LeavingObjects**. Coloque também um colisor na câmera que cubra toda a tela em que o jogo vai rolar. Abra o script e insira o código abaixo:

```
void OnTriggerExit2D(Collider2D col) {  
    if (col.gameObject.tag == "Bala do Jogador") {  
        col.gameObject.SetActive(false);  
    } else {  
        Destroy(col.gameObject);  
    }  
}
```

Nesse caso, o método é chamado toda vez que um objeto deixa de estar colidindo com o colisor da Camera. Caso o objeto tenha a tag *"Bala do Jogador"*, então este retornará para a reserva. Caso seja qualquer outro objeto, será destruído.

Pronto! Você acabou de criar um script de reserva de objetos para o seu jogo, otimizando o sistema de tiros de forma a não pesar no processamento da CPU dos seus jogadores.

Caso tenha alguma dúvida, terei o prazer de te responder! Basta dar uma passada na nossa comunidade, se cadastrar e mandar uma mensagem no tópico correspondente à revista deixando sua dúvida. Aproveita e já comenta sobre o que achou do tutorial e das outras matérias. 



Créditos: Mark Placzek (autor do [tutorial em inglês](#)), Master484, Marcus, Luis Zuno e Skorpio (criadores das artes de jogo, disponíveis na [OpenGameArt](#)).

Tradução, edição e adaptação: Eliyud



ASPECTOS DA NARRATIVA EM JOGO



Escrever é muito fácil, basta começar a apertar as teclas do teclado que as letras vão surgindo na tela e criando palavras, frases, parágrafos e, por fim, um roteiro. Logo, não é difícil criar uma narrativa para um projeto de jogo, seja ele de RPG ou outro gênero, correto? Errado!

Antes de começar a escrever você precisa saber aonde quer chegar. Um roteiro pode ser escrito para um livro, uma orquestra, um jogo, um filme, uma série da *Netflix* – ou *Amazon Prime*, se preferir – ou um comercial de margarina, e para cada um desses objetivos você precisa estar ciente das ferramentas que podem – e devem – ser usadas para atingir os resultados esperados.

Nesta matéria irei tratar sobre alguns:

ASPECTOS DA NARRATIVA EM JOGO

Inicialmente, é importante destacar que uma história é diferente de uma narrativa. Enquanto na história o autor apenas expõe a sequência de eventos para o público, contando-os o que acontece, em uma narrativa o autor busca despertar emoções no público por meio da forma que escreve: omitindo fatos; dando ênfases para alguns acontecimentos; utilizando palavras mais chulas ou sofisticadas; invertendo a ordem dos acontecimentos; entre outras técnicas...

OBSERVE:

HISTÓRIA:

Ouvindo o chamado do galo, a galinha atravessou a rua para ficar do lado dele.

NARRATIVA:

Espreitando a jovem galinácea do outro lado da faixa de asfalto, o sedutor e viril Roger, o galo, cantou como um anjo – ocultando as suas verdadeiras intenções – para chamar a atenção daquela inocente criatura.

Ingênua, a galinha decidiu se aproximar daquele doce canto, mal sabendo que estava caminhando sob uma teia de perversidade tecida pelo malfeitor.

Lendo a história do motivo que levou a galinha a atravessar a rua, certamente você conseguirá imaginar a cena. Talvez você consiga imaginar uma música que conte essa mesma história, um filme dirigido por **Quentin Tarantino** e até mesmo um comercial de margarina ou de carne de frango, **porém consegue imaginar um jogo?**

Arrisco a dizer que se você pensou em um jogo, provavelmente pensou em um ao estilo de **Frooger** (Konami, 1981). Um jogo é isso. Não se trata apenas uma história ou letras, trata-se de **jogabilidade**, as mecânicas são tão importantes para contar a história do jogo como todas as demais palavras escritas no decorrer do jogo.



"A grande diferença entre filmes ou romances e vídeo game é que, por serem interativos, o público faz parte da experiência de um jeito que outras mídias não oferecem". [...] "Portanto, a jornada pela qual eles estão passando é a mesma do protagonista. Isso cria desafios e também oportunidades".

CAMPBELL, Colin.

Para quem não conhece a série "Frooger" da Konami, trata-se de um jogo antigo de arcade, cujo o objetivo é atravessar uma avenida cheia de carros em alta velocidade além de diversos obstáculos que surgirem a seguir. Tudo isso controlando um sapo!

Em um livro, o contato do autor com o público está restrito às palavras, é somente por meio delas que o escritor precisa despertar a emoção desejada no leitor. Em histórias em quadrinhos o autor precisa se adaptar, transferindo grande parte da carga descritiva ao desenhista, o despertar das emoções ocorre com uma mistura destes dois artistas: desenhista e o roteirista.

No teatro e nos cinemas, além da parte gráfica e narrativa, há uma substancial carga sentimental depositada na interpretação dos atores, na música, no jogo de luzes e em qualquer outro aspecto sensível ao ser humano, os quais precisam ser orquestrados juntamente para emocionar o expectador, contudo, nestas artes, o contato com o expectador ainda é bastante limitado eis que o público é mero expectador da trama, assumindo uma postura passiva.

Nos jogos, além de todos esses recursos, é permitido ao expectador interagir e controlar – **dentro das regras do jogo** – os eventos e o ritmo da narrativa, tirando-o de uma postura passiva e colocando-o no centro da narrativa. Enquanto em um filme o público apenas assiste a história de um herói, nos jogos o público é o próprio herói.

"Diferente da trama de um filme ou um livro, o cenário de um jogo implica na presença de elementos interativos e a participação direta do jogador. A narrativa em jogos consiste em enredo, sons, música, atmosfera, diálogos, escolhas do jogador e, é claro, jogabilidade. Isso cria a impressão geral de um jogo e permite ao jogador se sentir parte da história".

Alex Stargame.

Antes de pensar na história do seu jogo, é importante saber que tipo de jogo pretende fazer. Se você tem uma história, você terá material para publicar um livro, mas se tem uma mecânica, terá um jogo.

De volta à história da galinha, você consegue desenvolver um RPG clássico sem alterar qualquer elemento da história? Um jogo de corrida? Ou um jogo de luta?

Começar um jogo pela história, segundo **James Portnow¹**, não é a melhor abordagem. Na criação de um jogo isso pode limitar bastante a área criativa.

Criando de antemão todas as ideias sobre as ações que os personagens irão tomar, as interações possíveis e suas consequências, faz com que você construa algo primeiro e depois tente fazer funcionar, invertendo a lógica da criação, e isso raramente atinge um resultado coerente.

Segundo o **Game Designer**, ter a história planejada desde o início irá lhe engessar e impedir de abandonar completamente as ideias ou de reduzir para apenas as que estão funcionando. Desta forma, ao invés de você apenas entregar a melhor parte do seu jogo, você também empurrará ao jogador todo o tipo de coisa, ainda que desagradável, estragando a experiência de jogar.

Além do mais, nas palavras do **Game Designer**, empurrar a história goela a baixo do jogador não é uma boa ideia: *“ninguém vai ligar para sua história porque não está sendo entregue de uma forma envolvente”*.

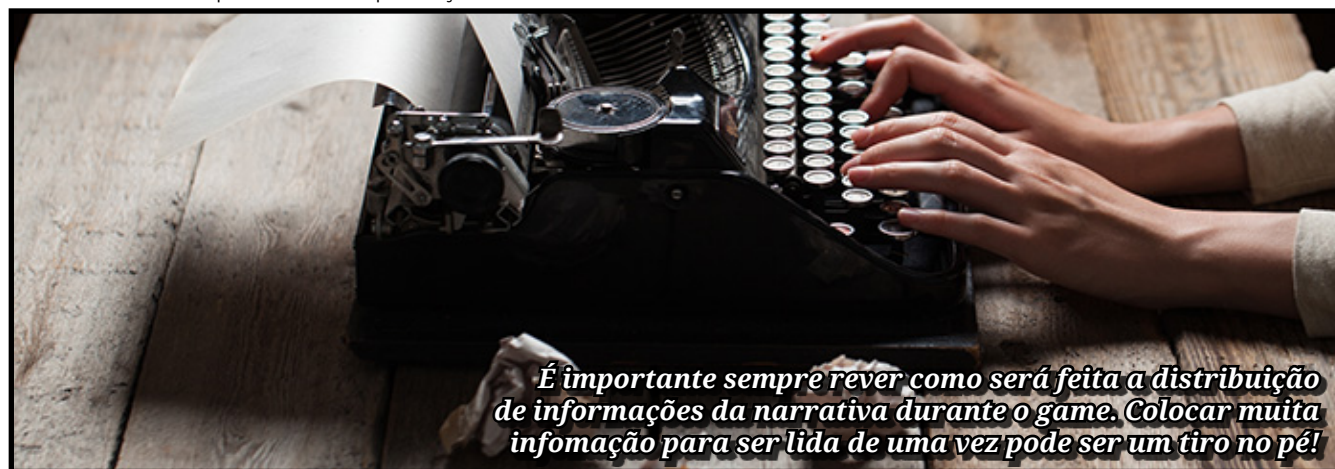
Criar uma história antes de um jogo também dificultará a criação do jogo por lhe prender em um grupo pré-determinado de personagens, lugares e eventos que talvez não tenham uma execução tão boa quanto o planejado e você já esteja apegado de mais a esta ideia para fazer qualquer modificação.

“Tende a ser muito mais fácil escrever uma cena do que realmente criar todos os recursos necessários para entregar aquela cena no jogo: todas as artes, animações, sons e as mecânicas, tanto em termos de programação quanto de design”

PORTNOW, James.

Na criação de um jogo há inevitáveis e inúmeras mudanças que ocorrem naturalmente no decorrer do seu desenvolvimento para tornar o jogo mais coeso e consistente e os elementos pré-determinados da história podem dificultar uma adaptação necessária no curso da criação do jogo.

O **Game Designer** ainda alerta que é muito mais fácil colocar mais palavras no papel do que entregar em um jogo. Criar a história primeiro poderá ser uma experiência muito frustrante quando você perceber que terá que cortar pedaços da sua narrativa ou mudar parte dela em virtude da dificuldade de desenvolver determinado evento em um jogo, deixando a ideia original cheia de buracos, seções remendadas às presas e/ou pedaços desarticulados.



É importante sempre rever como será feita a distribuição de informações da narrativa durante o game. Colocar muita informação para ser lida de uma vez pode ser um tiro no pé!

¹PORTNOW, James. How to start your game narrative, **Extra Credits**. 2013. (<https://www.youtube.com/watch?v=22HoViH4vOU>)

James Portnow recomenda, que para iniciar uma narrativa de jogo, **comece pensando em qual emoção ou ideia pretende ser explorada**. Converse com a equipe para desenhar as mecânicas que ajudem a explorar a ideia ou transmitir a emoção. Somente após essa primeira fase que deveríamos nos perguntar: *Que história essas mecânicas contam? O que elas querem dizer?* Posteriormente, inicie a construção de um esqueleto básico da história e tente montar um nível ou alguns minutos de jogo que encarne tudo o que estão procurando.

“Independentemente de como você faz no final, contanto que você comece com o que realmente importa: a emoção no núcleo de seu trabalho. A ideia que você espera explorar. Você poderá entregar uma história muito melhor em um jogo do que se você tivesse começado com a história primeiro. Eu sei que não é o que muita gente quer ouvir, mas acredite, vai te salvar de uma tonelada de dor no final”


PORTNOW, James.

Após terminar essa fase de protótipo a equipe decidiria se iria reformular totalmente ou simplesmente abandonar a ideia. Isso ajudaria a entender a história que o jogo pode contar ao invés de tentar impor uma história no começo, e, principalmente, **ajuda a descobrir os custos envolvidos na produção**, o que influencia diretamente em quanto da história pode ser contada.

Lembre-se que grandes jogos contam uma história também por suas mecânicas, como as lutas icônicas de **Shadow of the Colossus** (SCE Japan Studio; 2005), ou o terror psicológico de **Darkness Dungeon** (Red Hook Studio, 2016). **Uma boa história pode atrair o jogador, mas uma mecânica memorável imortaliza o jogo.**

Retornamos uma última vez à história da galinha apresentada no início dessa matéria, você consegue definir em qual elemento o *Game Design* deve ser focado para contar a história? Que gênero de jogo seria melhor para contar essa história? Que tipo de mecânicas você desenvolveria e que tipo de habilidades você cobraria do jogador? Quais as ferramentas que você utilizaria para contar essa história ao jogador?

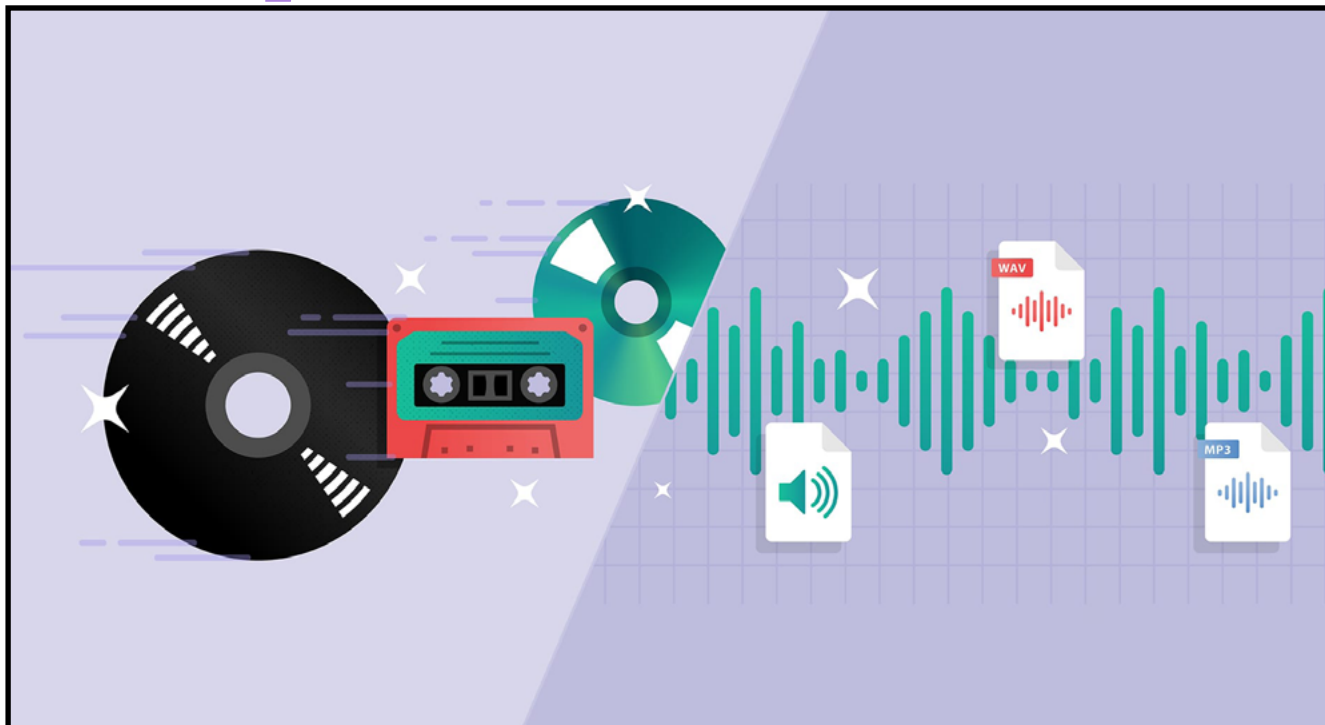


Em especial,
VOCÊ
conseguiria contar essa
história ao jogador sem
utilizar palavras? 

Dobberman, um ser da "revoluÇÃO"...



Convertendo (propriamente) MIDIs para OGGs



Tá na hora de aproveitar aquele velho acervo guardado de músicas que você tem por aí.

Durante as atualizações do **RPG Maker**, muitos recursos foram sendo adicionados, mas alguns aos poucos removidos para serem substituídos por alternativas mais modernas. Uma delas foi a triste remoção da capacidade de playback de arquivos MIDI, que providenciavam músicas e jingles aos jogos com tamanho extremamente reduzido.

Esses foram substituídos por arquivos OGG (uma alternativa aberta ao formato de compressão MP3), só que muita gente ainda deve ter mantido arquivos que precisam de conversão ou então estão usando softwares de composição de músicas ou teclados (falo dos de tocar música) que ainda trabalham com o formato, pois pode ser facilmente editado e trabalhado.

Nesse caso, vamos aprender como realizar a conversão da sua composição uma vez que tenha seu arquivo MIDI em mãos.

Método 1: Faça online gratuitamente em um site qualquer pra isso, tipo esse:

<https://www.onlineconverter.com/midi-to-ogg>

Fim.



Mas e então, se eu quiser fazer uma conversão **BOA** de verdade? Ah, meu caro amigo ou amiga, vamos ter que trabalhar um pouco mais. Mãos à obra.

Método correto: Começando

A princípio, o principal problema com a conversão online é que no geral você não consegue editar parâmetros e não tem controle nenhum sobre a qualidade final do arquivo e dos instrumentos escolhidos, isso sem contar que eu ainda topei com o problema de ter instrumentos faltantes na conversão em alguns sites.

Isso só pode ser resolvido se você conhecer um pouco mais a estrutura dos arquivos MIDI, como o computador os executa, baixar alguns arquivos para ter bons bancos de áudio disponíveis e ter um ouvido bem apurado, e depois utilizar os softwares e procedimentos corretos para maximizar a qualidade final do resultado. Uma coisa de cada vez, vou demonstrar que não é difícil nem muito demorado, tampouco você precisa ter conhecimento de música ou teoria musical para realizar esta tarefa.

O que é MIDI?

Há informação vasta na internet sobre isso, mas vamos resumir aqui o necessário: MIDI significa nada mais, nada menos que *Musical Instrument Digital Interface*, ou para os república-bananinhos, Interface Digital de Instrumentos Musicais, esta criada em 1982 pelo **Iktaro Kakehashi**, da **Roland**. Ele desenvolveu essa interface para que diversos instrumentos eletrônicos e aparelhos musicais pudessem conversar entre si.

Nesse meio também foi estabelecido um formato de arquivo de computador, que ganhou maior importância na produção musical. Esse formato possui diversas vantagens, tais como seu pequeno tamanho e facilidade de edição e produção, o que o tornou uma alternativa interessante para diversas tarefas que vão de toques polifônicos de celular de anos anteriores, mas claro que também o uso em jogos e por consequência no **RPG Maker**, devida sua alta portabilidade e compatibilidade.

É importante notar que o formato não se trata de uma gravação de uma onda de áudio e sim uma tabela de dados que informam qual instrumento está sendo tocado, qual nota, qual o volume e balanço de áudio estéreo entre outras diversas informações que permitam sua reprodução em diversos ambientes, ou seja, como se ao invés de guardar a música como um disco, este na verdade se trata-se de uma espécie de tablatura com toda a música cifrada nesta (a saber, é aquele papel onde os músicos escrevem as notas).



Extensões do MIDI

Só como nota rápida, no MIDI há algumas especificações. Pelo padrão base (o GM, General MIDI) não ser muito completo, empresas concorrentes lançaram especificações contendo diversas extensões com mais instrumentos, mais kits de percussão, etc. Os dois maiores exemplos são a extensão XG (EXtended General MIDI), da Yamaha e a GS (General Standard MIDI), da Roland. Alguns anos depois desses padrões serem criados, o padrão GM foi atualizado para poder ajudar a conciliar as diferenças entre esses dois, criando assim o General MIDI Level 2, ou apenas GM2.

O que é uma fonte sonora (sound font)?

Uma vez que você já sabe bem o que é a interface MIDI, e o formato de arquivo que usaremos, vem uma dúvida: De onde que vem os sons que estão sendo tocados? É aí que entra a fonte sonora. Assim como as fontes trazem diferentes formatos para as mesmas letras, nas fontes musicais diferentes amostras de áudio são utilizadas para poder reproduzir os instrumentos. Fontes diferentes normalmente terão os mesmos instrumentos, mas com áudios provindos de diferentes gravações com características e qualidades diversas.

Assim como fontes de letras, há fontes gratuitas, mas também há pagas. Nesses links você pode encontrar algumas soundfonts para download:

<https://coolsoft.altervista.org/en/virtualmidisynth#soundfonts>

<https://musescore.org/pt-br/node/278624#soundfonts>

<http://www.synthfont.com/soundfonts.html>

Formatos e Compactações



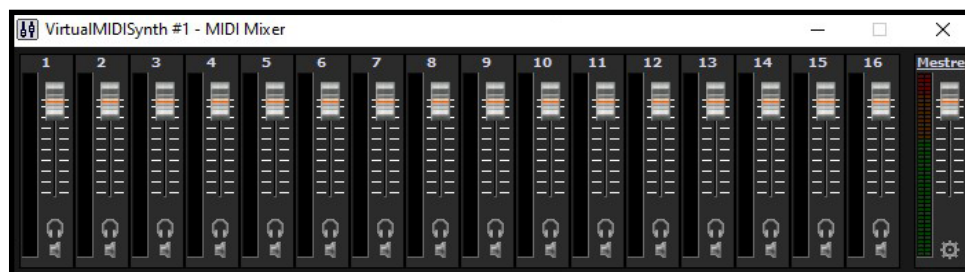
No geral, contabilizando os formatos mais comuns, há os formatos SF2 e o mais recente SF3, com sons compactados em OGG, além do menos usado SFZ (que os sons são organizados em diversas pastas com um arquivo de cabeçalho).

Há ainda o SF2pack que é uma versão com sons compactados da SF2, que por questões de compatibilidade pode precisar de um conversor adicional, além do formato de compressão SFArk, por isso pode ser necessário alguns utilitários para te ajudar. Para baixar o SFArk e o SFPack, acesse [este link!](#)

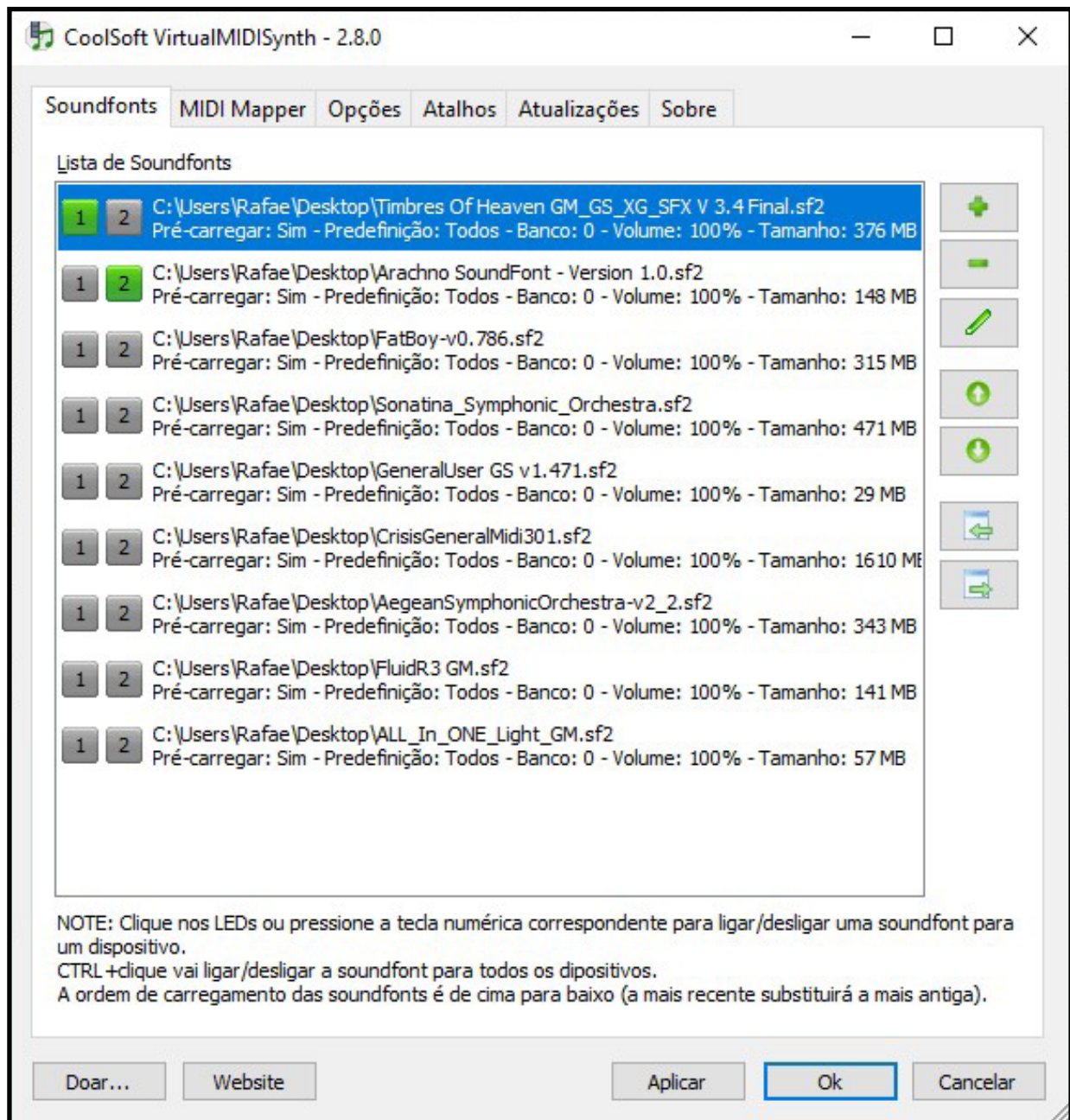
Preparando o computador para o MIDI

Apesar do Windows ainda executar as músicas MIDI, pela baixa qualidade do seu sintetizador padrão (o Microsoft GS Wavetable Synth, que é beem antigo por sinal), pode ser interessante colocarmos um que permita uma melhor configuração e qualidade de saída, de preferência para as fontes de som já desejadas. Para isto usaremos o VirtualMIDISynth, que pode ser baixado no seguinte site:

<https://coolsoft.altervista.org/en/virtualmidisynth>

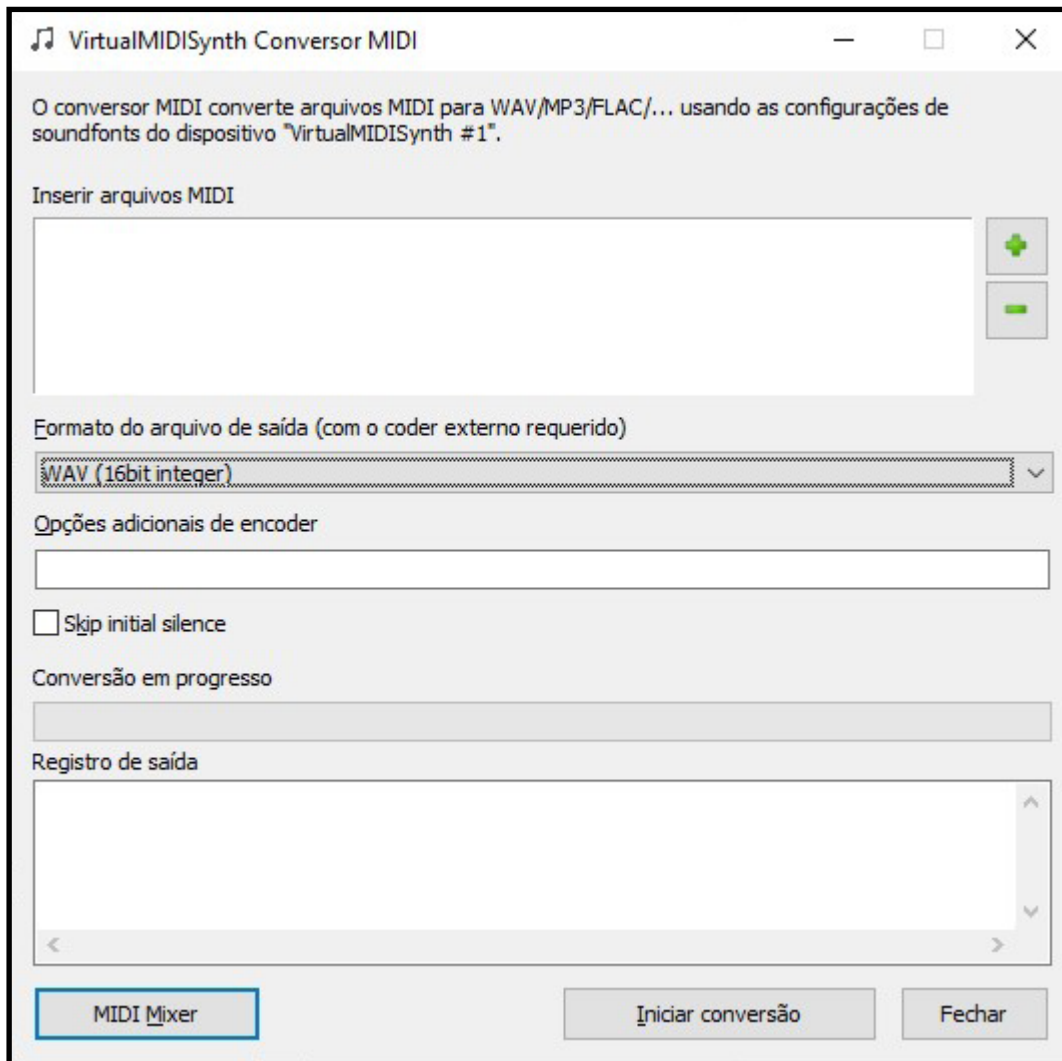


Com ele será possível configurar mais de uma fonte de som (útil para o caso de instrumentos faltantes) com ordem de prioridade para cada dispositivo de saída e criar dispositivos virtuais com fontes diferentes, o que é bem útil para nosso caso aqui:

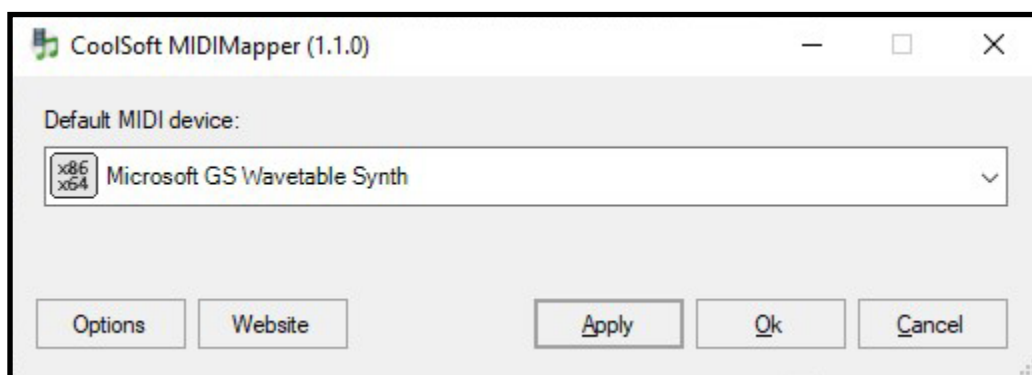


Você pode criar até 4 dispositivos virtuais, mas para nossa utilização limitada (explicarei mais a frente), apenas dará para 2 dois por vez. A ordem que estes se apresentam é a ordem de prioridade de execução (caso falte instrumento de um, ele procura na fonte seguinte), desde que a soundfont esteja ativada, para isto clique no botão para que ele fique verde, como mostrado na imagem.

A grosso modo este utilitário também já permite renderização direta dos MIDI para outros formatos (clitando com o botão direito no ícone na área de notificação), mas sem muitas opções, só o mixer padrão.



Opcionalmente para um controle mais granular e contornar as limitações do mapeador MIDI impostas pelo Windows 8 pra frente, você pode baixar também o MIDIMapper nesse mesmo site, para poder definir o dispositivo padrão de execução, inclusive alternar para o antigo sintetizador padrão do Windows. Ambos são gratuitos.



Escolhendo um software para ajuste e conversão

Para esta tarefa estaremos usando por base o **Anvil Studio**, que é um software gratuito (em maior parte, há plugins pagos) e pode ser baixado no seguinte endereço:

<http://www.anvilstudio.com/index3.htm>

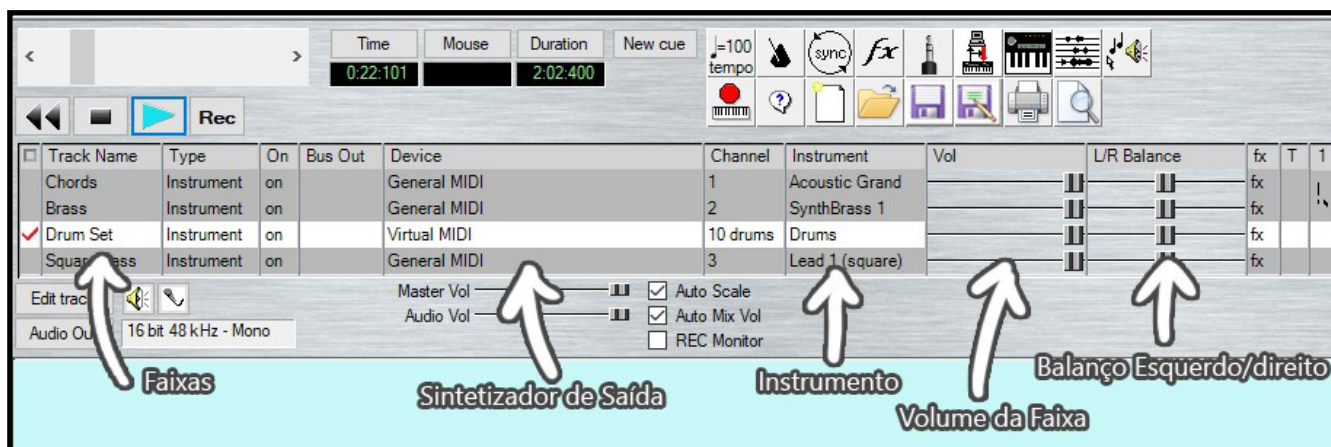


Uma versão até poucos meses atrás era muito fácil poder utilizar para cada faixa de instrumento uma soundfont diferente, mas com as atualizações, essa função agora está escondida em um plugin pago para o programa. Teremos que buscar uma alternativa, caso contrário teremos que renderizar as faixas em separado e depois usar algum outro software (como o Audacity) para poder mixá-las juntas de novo.

Aqui não tem mistério, é só ir no menu File > Open Song... Eu peguei um MIDI simples, mas bem bacana do jogo Eternal Daughter (que fiz o review na Vá de Retro da Make the RPG #14), contudo por questões de direitos autorais, não poderei apresentar o resultado final para vocês compararem. Mas o procedimento pode ser feito em qualquer MIDI e a diferença na qualidade final do resultado será mais do que notável. Vamos trabalhar.

Ajustando alguns detalhes

Vocês devem estar se perguntando do porquê da escolha do **Anvil Studio**, que é um software de composição. O motivo é justamente pelo controle maior que você pode ter dos arquivos. É possível facilmente trocar os instrumentos, o kit de baterias, ajustar volume e balanço de saída de cada faixa, tornando possível deixar, por exemplo, a música mais *“realista”* e *“3D”* com uma boa utilização de cada lado do áudio estéreo:

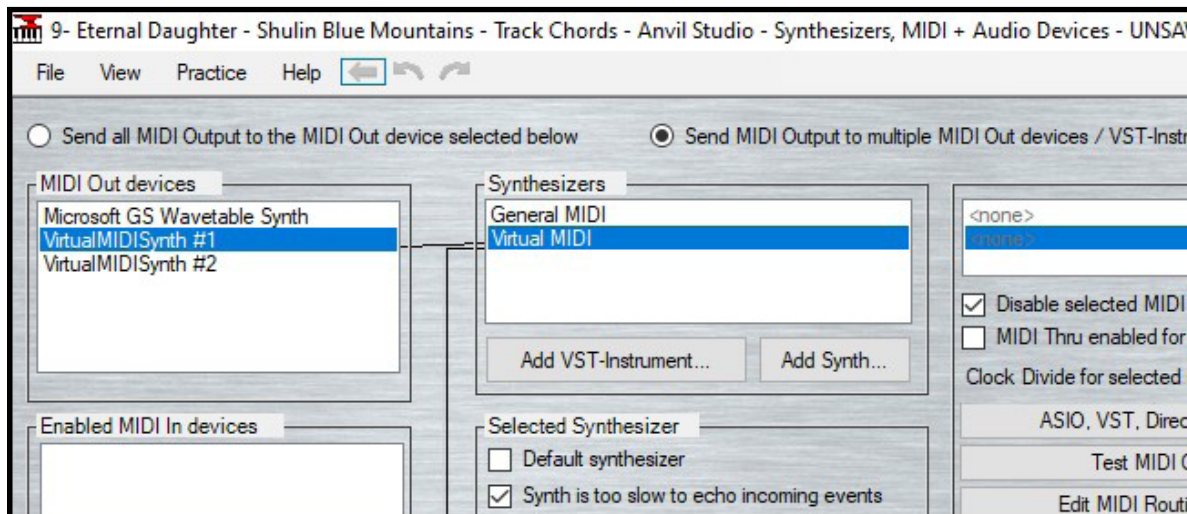


O programa é cheio de recursos e inclusive suporta plugins VST, mas não é do escopo desse tutorial entrar em detalhes tão avançados. Prossigamos.

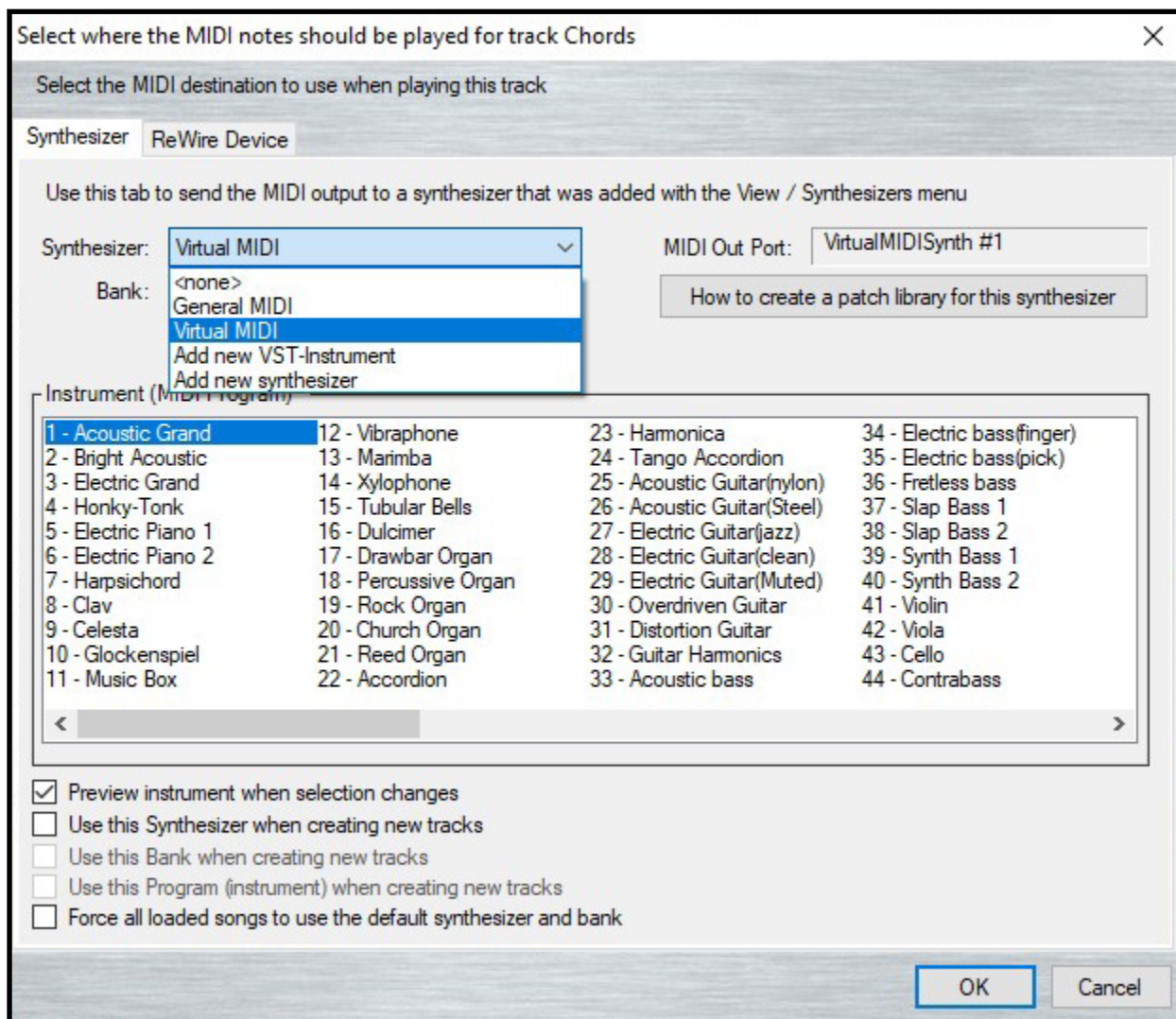
Configurando os sintetizadores

Esta etapa pode ser pulada caso você fique satisfeito com o resultado de apenas uma soundfont. Mas lembremos que o importante neste tutorial é que a gente tenha controle fino para obter o melhor de cada instrumento, para isso dá para adicionar até dois sintetizadores. Para isto, crie e/ou edite na tela acessada pelo menu View > Synthesizers, MIDI + Audio Device.

Você vai se dar de cara com esta tela onde você poderá criar (Add Synth...) e atribuir cada um para um dispositivo de saída (MIDI Out Devices), que foram já devem ter sido devidamente configurados pelo VirtualMIDISynth.



Uma vez criado os sintetizadores (O limite é 2 na versão gratuita do programa, mais que isso é preciso comprar um plugin), você pode clicar na faixa lá na tela principal para poder escolher o sintetizador:

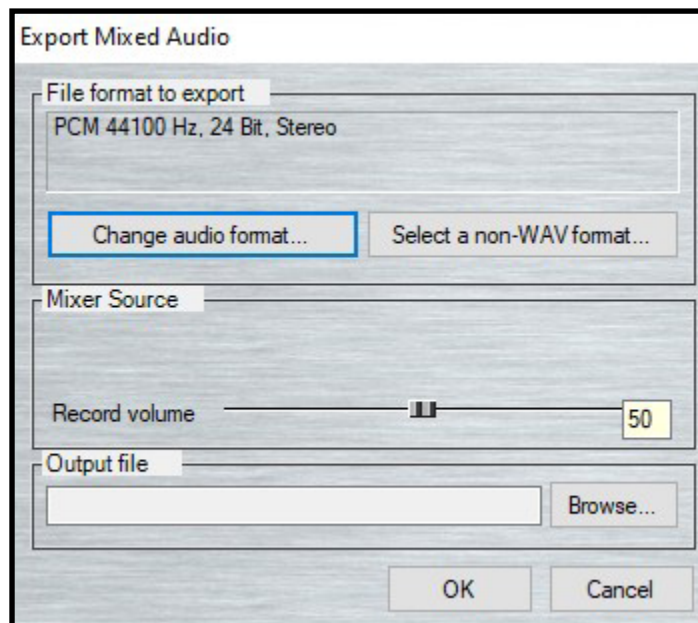


Inclusive nessa tela você pode trocar de instrumento para a sua faixa, as vezes uma variante do mesmo instrumento pode ficar mais interessante na música, então não custa fazer alguns experimentos.

Aqui neste exemplo eu criei dois sintetizadores, um para a fonte escolhida pelo Virtual MIDI Synth, que chamei de Virtual MIDI e outro para a fonte padrão do Windows (Microsoft GS Wavetable Synth) que chamei de General MIDI, apenas por que gosto de alguns instrumentos deste, mas a ideia é usar duas soundfonts customizadas diferentes.

Exportando... Ou quase isso

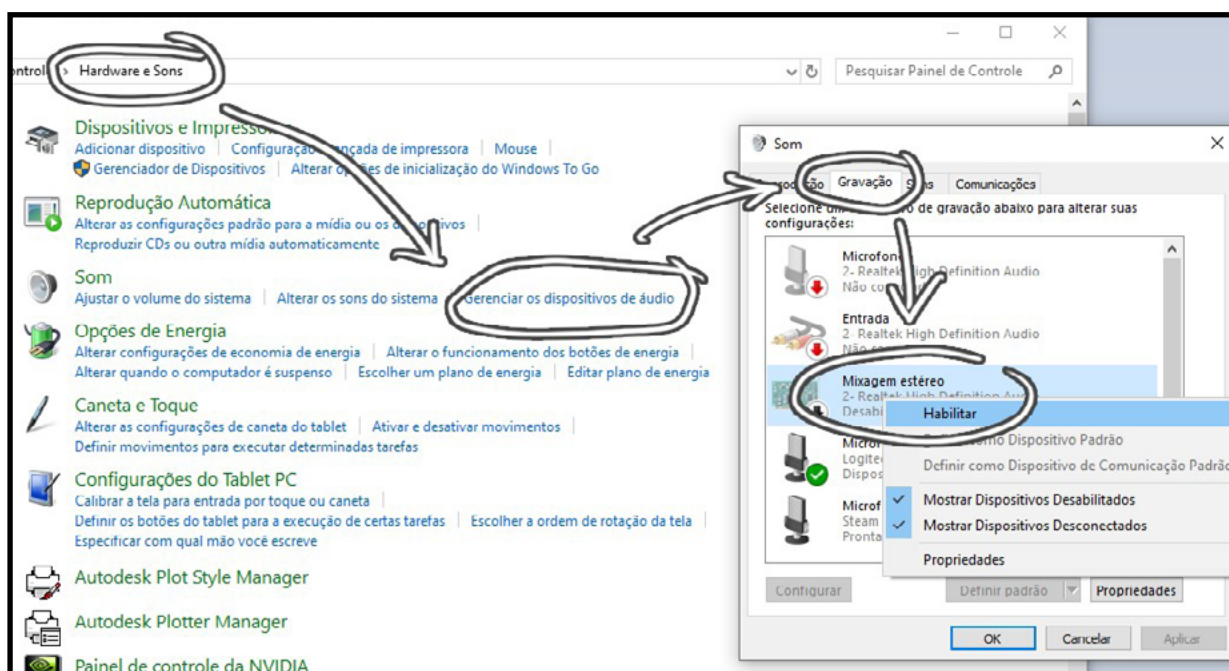
Uma vez configurados dispositivos com diferentes soundfonts, escolhido o instrumento, o balanço e o volume você pode dar play no programa para ver se está do seu agrado. Você também pode mutar algumas faixas ou colocar como solo (para ouvir somente ela) enquanto vai configurando. Uma vez que está pronto, é hora de exportar. Para isto vá em File > Export Mixed Audio...



Verifique se a taxa de amostragem está dentro do desejado (44.1KHz é mais que suficiente) e se está configurado o som para estéreo. Configure em Change Audio Format...O programa irá exportar o som em *.WAV, apesar de já ser possível exportar ele em *.MP3 já por aqui. Escolha o arquivo de saída em Output File... e mande ver. O problema é que...

Vamos ter que gravar a música

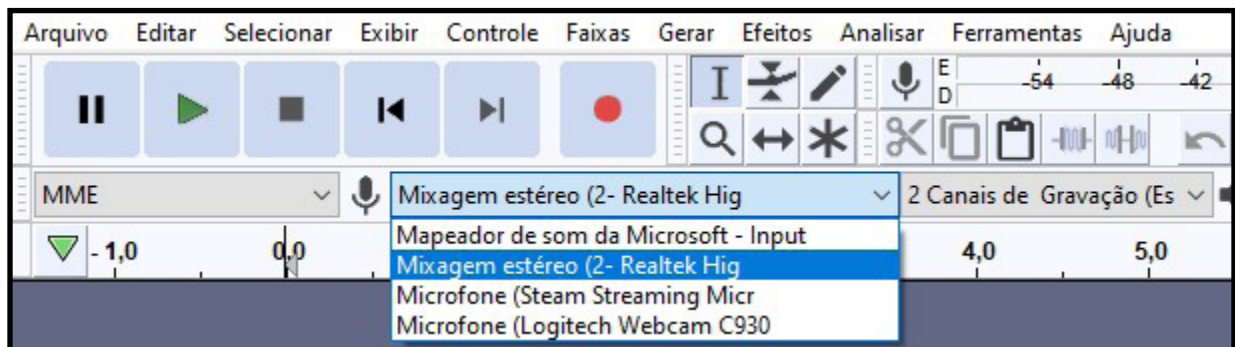
Novamente por limitação arbitrária da versão grátis, só é possível renderizar faixas de até 1 minuto. Então vamos ter que tentar outra alternativa. Para isto teremos que optar pela mixagem estéreo do sistema. Se ela não estiver ativada por padrão, você terá que ativá-la no Painel de Controle:



Agora não tem jeito, será necessário usar o **Audacity** de toda forma. Se você ainda não o tem, baixe gratuitamente em:

<https://www.audacityteam.org/download/windows/>

Uma vez baixado, você terá que configurar o dispositivo de gravação, que escolheremos Mixagem Estéreo (que costuma ser encontrado por padrão em chipsets Realtek que equipa quase todos os computadores hoje em dia):

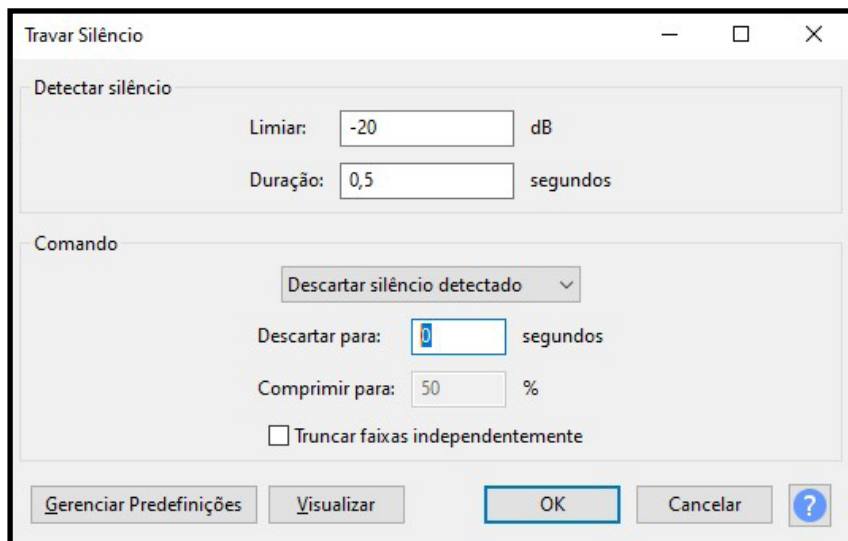


Teste clicando em Clique para Iniciar Monitoramento, você verá que cada som executado pelo sistema irá para este dispositivo. Para esta gravação teremos que fechar todo programa não essencial e silenciar os sons de sistema, além de ajustar o volume da gravação para perto do máximo e o volume de reprodução no máximo. Abaixar sua caixa de som, hehe. Não é um método perfeito, mas é funcional.

O esquema é simplesmente apertar o botão vermelho de gravar (REC) e colocar o Anvil Studio para executar.

Limpendo o resultado

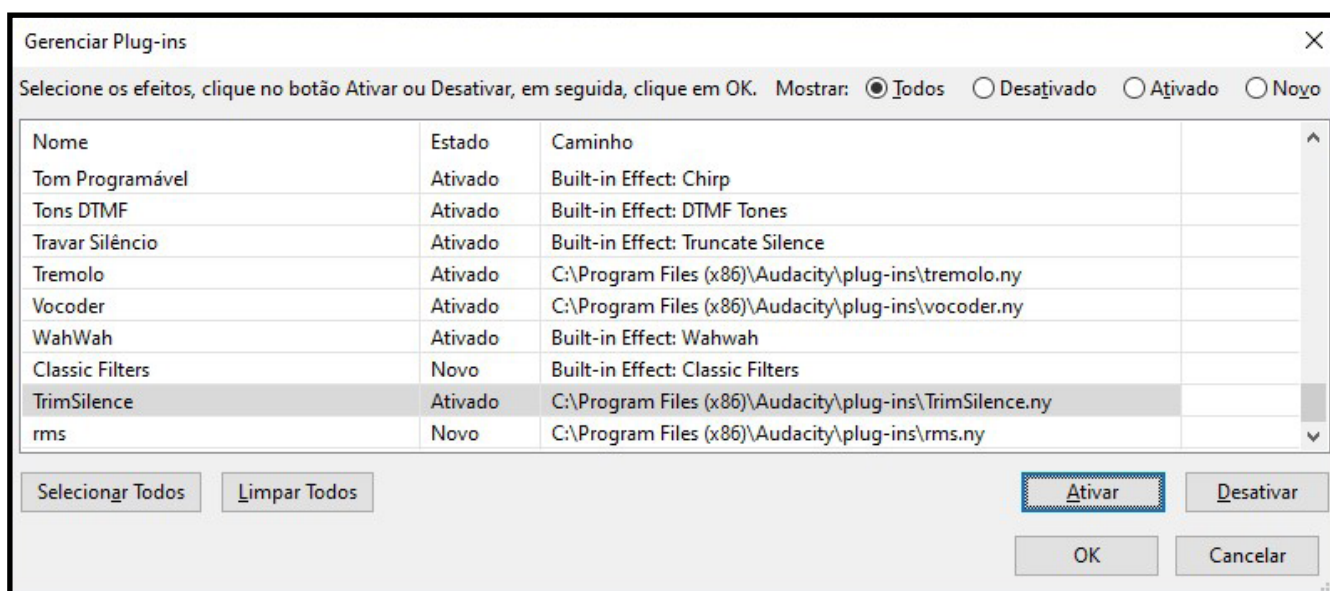
Uma vez terminado de gravar, vá na faixa que acabou de gravar, selecione ela toda apertando CTRL+A ou menu Selecionar > Todos, caso você só tenha uma faixa. Caso contrário terá que selecionar apenas a faixa desejada clicando no botão Selecionar na parte inferior esquerda da faixa. Vamos agora remover o silêncio da faixa. Vá no menu Efeitos > Travar Silêncio...



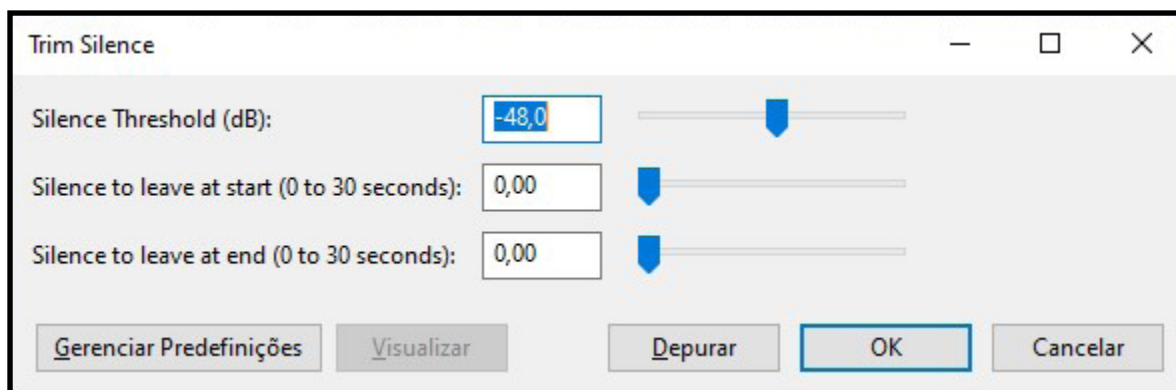
A opção *Descartar para* terá que ficar em 0 segundos para remover o silêncio totalmente. Uma observação importante é que esse efeito remove todo e qualquer som maior que a Duração especificada, portanto, se tiver alguma faixa com um longo período de silêncio, pode ser necessário usar um plugin próprio para só remover o silêncio no começo e no fim. Para isto recomendo o seguinte:

https://wiki.audacityteam.org/wiki/Nyquist_Effect_Plug-ins#Trim_Silence

Baixe o arquivo TrimSilence.ny e coloque na pasta de plugins do Audacity, onde ele está instalado ou rodando. Depois você terá que ativá-lo no menu *Efeitos > Adicionar / Remover Plugins*.



Esse plugin pode ser encontrado depois no menu *Efeitos > Trim Silence...* e você pode configurar facilmente quanto de silêncio quer deixar no começo e no fim da faixa (lembre-se de selecioná-la, como acabamos de ver):



Vamos terminar por aqui

Agora já temos uma faixa musical pronta para ser exportada. Caso você tenha mais de uma faixa para ser gerada em outras soundfonts (dadas as limitações de número de sintetizadores, que são 2), silencie as faixas já gravadas no botão superior esquerdo próximo de fechar (Silenciar) pois ela vai interferir na hora de gravar a próxima. Clique em Faixas > Adicionar Nova > Faixa Estéreo e se prepare para gravar mais até concluir com a música.

A vantagem é que agora que você está no Audacity e com as faixas separadas, você está livre para brincar de adicionar diversos efeitos nas suas faixas. Você agora tem poder ilimitado sobre elas! O tutorial não cobre isso, mas convém explorar mais como funcionam os efeitos sonoros e como os plugins do Audacity podem te ajudar a alcançar um som ainda mais bacana.


Coloque todas as faixas para fazer barulho, tirando elas do mudo, para poder testar a sincronia das faixas. Se precisar corrigir isso tem a ferramenta Mover (F5), a setinha dupla apontando para a esquerda e a direita ↔ na barra de ferramentas principal, e você pode selecionar as faixas e mover elas para o tempo desejado de maneira bem intuitiva.

Terminado isso enfim você poderá ir em Arquivo > Exportar > Exportar como OGG. Ufa! Não se preocupe em mixar todas as faixas em uma só, pois na hora de exportar o Audacity faz isso automaticamente. Uma vez selecionado o arquivo e a qualidade, irá aparecer uma tela onde você poderá colocar os metadados da faixa de áudio, terminado isso, está pronta a sua composição.

Agora acabou mesmo

Como podem ver, é um procedimento um tanto complicadinho, que pode precisar de usar diversos programas e arquivos e plugins e soundfonts e ter um pouco de paciência. Contudo acho que vale a pena contando que aprendemos um pouco de dois programas extremamente poderosos se utilizados em conjunto (o Audacity e o Anvil Studio).

Com isso, agora todo aquele acervo de músicas MIDI que tem por aí pode ganhar um merecido "remaster" e ser aproveitado nas versões mais modernas do RPG Maker ou em outros softwares, vale a pena ter todo este trabalho.

Não deixe de conferir nas outras edições da revista outros tutoriais para lidar com Audacity, arquivos OGG ou MIDI, e se tiver qualquer dúvida, não deixe de entrar em contato. Espero sinceramente que tenha curtido essa matéria e até a próxima! 



*Rafael Sol Maker, nosso bardo
"monochifrado" das galáxias...*

O maker de ontem e o Game Designer de amanhã

É chegado o momento de nos despedimos. Tenho que dizer que essa edição foi particularmente mais difícil de produzir do que as anteriores em razão de que todos os membros da redação passaram por grandes dificuldades em suas vidas particulares neste último trimestre, sejam elas de ordem acadêmicas, profissionais, saúde, bem como na redação, pesquisa e produção das matérias que carinhosamente entregamos a vocês. **Não há problema algum em admitir isso.** A vida tem sido difícil para todos, isso é um fato, mas se nos deixarmos abater pelas dificuldades, aonde iremos parar?

Não podemos simplesmente deixar de lado nossas responsabilidades para poder *“curtir a vida”*. Além do mais, sentar e esperar não irá resolver nada, é necessário que botemos a mão na massa para fazer o caminho que desejamos traçar. Viver não é fácil. Nunca foi e nunca será.

O tempo é bastante democrático, todos começamos o dia com aproximadamente 24 horas. Todos os dias envelhecemos naturalmente e aprendemos a ser mais responsáveis. Aprendemos que não podemos voltar no tempo e que não podemos fazer apenas o que gostamos, com ele também **descobrimos como gostar daquilo que fazemos**, e sentimos saudades daquele tempo que não volta mais.

Não seja tão duro consigo mesmo, aprenda dar tempo ao tempo. Saiba que você passará por muitas dificuldades e é nelas que evoluirá, conseguirá desenvolver novas aptidões e aprenderá a lidar com a adversidade ganhando experiência e atingindo um novo nível!

Ainda bem que sempre temos pessoa queridas para poder compartilhar as dores e alegrias do dia-a-dia. Dedique um pouco do seu tempo para você mesmo. Divida suas ideias com seus amigos e familiares, e não se esqueça de passar no Condado para dividir suas experiências com toda a comunidade. Você será muito bem-vindo!

Essa edição foi feita com bastante amor por toda a equipe do **Condado Braveheart**, então não deixe de comentar,

a sua opinião é muito importante.



Dobberman - O super cachorro "Kent"

Para nós, jogar não é brincadeira...



Compre seus jogos e consoles com quem leva sua jogatina a sério!



081 3031-6239



<http://www.lojagameon.com.br/>



<https://www.facebook.com/LojaGameON>

A REVISTA MAKE THE GAME!
É MAIS UMA PUBLICAÇÃO EXCLUSIVA DA



[HTTP://WWW.CONDADOBRAVEHEART.COM](http://www.condadobraveheart.com)

NÃO DEIXE DE ACESSAR O NOSSO SITE E ACOMPANHAR AS
NOVIDADES PARA A SUA *GAME ENGINE* FAVORITA!